
HKABC
ABC
聖誕最強DC特集！VOOT完全攻略！
1999年12月18日
116
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
遊戲誌
Dreamcast
豪華陣容
一覽無遺
魔劍X
SENTIMENTAL GRAFFITI 2
VIRTUA STRIKER 2 VER.2000.1
STREET FIGHTER III W IMPACT
爆裂無敵番外王
來打哥爾夫球吧！
SUNRISE英雄譚
JET COASTER DREAM
SPACE CHANNEL 5
烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章
STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTERN
隨書贈送兩大附錄
遊戲誌動感VCD
心跳回憶2/GROWLANSER攻略別冊
CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM
TM
Cover Special
挑戰極限 追求完美 最強機體由你創
售價港幣35元正
4 895011 311162
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES,LTD./AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

遊戲誌千禧年鑑最新情報 !!

millenniumproject

the last video games digest of this millennium

遊戲誌千禧年鑑

專題特集：遊戲機的過去、現在、未來同你逐個睇
(由雅達利至Dolphin)

次世代遊戲最高銷量你又知多少？
世界至高銷量之次世代遊戲話你知

收錄98年中旬至99年底之所有次世代遊戲；數量多達1200多隻
資料秘技應有盡有

史上最厚的「遊戲誌年鑑」——全書厚達280多頁

鐵定12月13日推出 售價68元正

GAMEPLAYERS 遊戲誌

www.gameplayers.com.hk

CAPCOM
遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

生化危機大系
第一部：郊野古堡暗藏殺機
第二部：市集失控喪屍盡現
第三部：豪傑英雌逃亡之戰
第四部：就由你雙手去開拓！

精彩劇情、詳細地圖、頭目弱點一應俱全
適合所有置身於BIOHAZARD世界的朋友

BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本(暫名)
公元二千年一月二十七日發售預定　價格未定
遊戲誌攻略別冊系列 非一般連載攻略可媲美

遊戲誌編輯部製作
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

遊戲誌攻略別冊系列

挑戰極限
追求完美

遊戲誌千禧年鑑
好評發售中　售價港幣68元正
J.LEAGUE創造職業球會Complete Data Guide
好評發售中　售價港幣50元正
DC PLAYER Tactics The Perfect Vol.1(暫名)
2000年1月發售預定　售價未定
V.O.O.T.M.A.X.(暫名)
今冬發售預定　售價未定
「暗號：名稱未定」(暫名)
2000年2月3日發售預定　售價未定

LOOK!編輯TALKING

眼前一黑的黑龍………

近來經常做着同一個夢：『黑龍獨個兒走進一房間之中，在那裏沒有窗，沒有門，甚麼也沒有，甚至連一絲光也沒有，而房間之中有的東西便只是一支的洋燭，突然間，房間中刮起了一陣一陣的寒風，燭光被吹得左右搖晃，然而，不論風怎樣吹，燭光始終沒有熄滅……』

有誰人能為黑龍解夢呢？

UNREAL J.J話

◆最近間中會和.com的一眾同事上網玩UNREAL，當中以阿龍的28人斬最令人敬仰（同TEAM時）和恐怖（敵TEAM時），在下這種菜鳥只有被殺的份兒……

◆難得買了原裝的AOE2回家，卻發現家中電腦竟然連該遊戲的最低要求亦達不到，希望遲點可以有錢將這部陪了在下數年的好傢伙吧。

◆聖誕節又到了，在未決定今年送甚麼東西給女友好的時候，卻已經收到她送的曲奇一袋、真開心。

◆DC的烙印戰士夠暴力、雖然沒有甚麼技巧可言，但就絕對適合工作壓力太大的人玩、因此在下已第一時間爆機……有沒有人有漫畫版可以借來看呢？

IKI話：「味方‥完全沈黙‥‥」

今期實在很倦‥‥ZZZ‥‥學校功課又好‥‥ZZZ‥‥多‥‥都係唔講喇！睇睇《0083》的其中一段歌詞罷‥‥ZZZ‥‥‥

「See the brave new world of man
We created with our hands
Watch it slip away
Like a tiny grain of sand
Think of all the sweat and tears
Think of all the wasted years
Does it make you sad
Just to think of all we had
No more time for laughter
No more time for sorrow
No more morning after
'Cause there's no tomorrow now
We are standing on the edge
Of oblivion」

阜林三郎好想放假

今期剛剛忙完之後，將會面對另一次HOW（HO2W才對）的境況。沒什麼，因為下一期不能準時出版的話將會大大鑊，相信這個聖誕還是會在公司渡過……那個遊戲總算買了回來，不過看著不少遊戲想買，發覺還是沒錢買……正如時雨所說：「買了那個你還有錢買其他嗎？」唯有把希望放到會在日渡聖誕的大小姐身上了。

不過無論如何，大除夕那天還是會跑出來，本人又不用戒備Y2K（用Mac的人有這個需要嗎？），而且正是下一期推出之日，就這樣迎接新年的來臨吧！

為DC版《VOOT》而瘋狂的時雨話

■ DC版《VOOT》真的極正，不單上畫面完全移植，就連街機的各種BUG技都全數保留，而且仲有5.2版玩，真的完美得無話好說。

■ 不過在上星期筆者從網上得知對戰CABLE的出貨量極少之後（可能全日本只得2000條），立即四出找尋它的蹤影。幸好最後都買得到（多謝福田！），但價錢就……貴過隻GAME呀陰功！

■ DC支「孖的」比想像的好，相當實淨。但在數天內已經把它用壞了的人亦不少，奉勸大家好好對待它。

■ 經過數天的對戰後（5.45版），重新認識到TEMJIN是最強的這個事實……還番隻5.2版SPECINEFF俾我！

對現實感到迷茫的MS話——

◆12月9日終於完成年鑑的工作，在製作期間，真的要多謝眾GPM的編輯們，不過現在才真正開始，因為還有GPM的工作…（>_<）

◆雖然《L.O.D》已開封，但發覺遊戲的節奏太慢，真的沒有心機再玩下去，而且工作又多…相信與它的Disc 2無緣…（>_<）

◆終於返回自己的原來座位工作，但不知為何總是覺得枱子細了……（←其實是自己多雜物）

◆近來再一次修髮，可是那位髮型師卻將MS的頭髮修剪得更短……讓他知道的話，一定被罵過不停……慘！（T_T）

◆近來由於買了很多送「鐘」的GAME，弄到公司的枱子和家中的床頭櫃上多了很多個不懂「叫」的鐘……最可怕的是…在不知不知覺之間，有部份鐘出現怪現像……它們的所顯示的時間均不同，時間之差為1小時至6小時不等……好邪！（=_=）

◆看來與12月的平安夜無緣……失望！（T_T）

已魂歸天國的MARKS

今期筆者真是死得轟轟烈烈，因為一期要接兩份攻略，這是小弟的第一次，雖然兩份攻略都做得比較趕，但這兩都是小弟嘔心瀝血的，希望令各讀者會感到滿意。在此特別預祝各位千禧年新年快樂，而且個個順景。(^_^)

快要累死的小璘——

★年鑑終於也完成並成功出版，小璘也放下心頭大石。可以過回較為正常的生活真的很開心！(*^0^*)

★第一次發現自己在通頂完後，身體是會傾斜60度來行的……

★小璘在超級疲累的情況下渡過了CW6，在這次未能完成的目標希望能在年初九完成。

★聖誕節快到了，還有很多聖誕CG MAIL未畫……

福田君話Ver.5.6

很快就要去做特別計劃，心情難免緊張，但身體的疲累令我更感辛苦。

打爆了Oli的電話，I am so sorry。請你食飯補數好不好？

現在有點後悔將那件事告訴了給阿Man知；祈求千萬別有閃失呀。

Petitmoni正！好鬼正！Maki靚爆鏡！Nelson你唔好同我拗。:P

Mine唔好傷心難過，做男仔/男人必定會經過這種時期，Don't give up！最多有機會我介紹過更好嘅俾你（if available, Ha ha）。

L'Arc~en~Ciel隻《GRAND CROSS CONCLUSION》DVD版十級正，不過睇都未睇就讓咗俾人，coji coji你一定要好好咁照顧佢呀。

近來收到幾名讀者有關J-Rock的電郵，真是高興得很，因為原來小弟的欄目是有人收看的，認真唔錯。若問我最喜歡的5隊樂隊，這刻依次序應該是L'Arc~en~Ciel、B'z、GLAY、PIERROT、SIAM SHADE。Deg？排第6、7左右啦，X就固然唔駛講，正所謂「樂壇神話」，至尊地位誰可代替？

時雨，SPITZ隻精選出咗囉，唔駛講嘢，買硬啦！

唔好講笑，隻《SPACE CHANNEL 5》絕正無比，果種音樂簡直啱Feel到暈，唔買真係嘥料。

籌備已久（真是很久）的計劃即將開始！

到底有沒有時間去學彈Bass和進修？噢雪…

P.S.《HAPPINESS》越聽越正；《荊棘之淚》簡直震撼心靈；唔知《NEO UNIVERSE》係點樣呢？

追跡者O話

■ 在五號那天，我去了表姊的婚宴，我才知道我加入GPM的事已近乎每位親戚都知道。雖然我這樣做完全在父母意料之外，但亦不一定要「周圍唱」吧……

■ NGCD版《KOF '99》終於到手，雖然追加了很多隱藏隊伍（例子：三個草薙京和真吾），但似乎仍然不能使用KRIZALID，真失望。

■ 似乎LEVEL 128已是《JO JO 2》的CHALLENGE MODE的最高LEVEL了，可喜可賀。但可惜太少人玩CHALLENGE MODE……

■ 終於完成其中一個夜校課程，以後時間可以更容易掌握。

■ 2000年快將來臨，似乎要開始準備我的復仇（溫習中文）計劃了……

終於病倒了的悟空……

◆在工作期間就不幸病倒，引致工作速度大大減低。

◆終於完成了ARC THE LAD III的攻略，今期因為時間關係所以攻略的尾段可能會令讀者看得不高興，請見諒。

◆不想再玩ARC THE LAD III……（極級惡夢！！）

◆DC多款遊戲已經推出，任何一隻的可玩性都非常高，相信今年聖誕節不怕會沒有遊戲玩。

◆球會已到達73歲高齡，但實力仍然沒有減退的跡象，佐治．佩斯身為第75個Fantastic Players果然利害！

◆筆者的工作枱經過兩期書的戰鬥變得非常有氣勢，是時候執拾一下。

◆訂了已久的物件終於由荷蘭運到……

SONY®

Digital Dream Kids

打「棟」你的…

MDR-DS5100 DVP-F11

Sony 個人 dts-DVD 系統

個人數碼影音空間再創新境界

Sony 個人數碼影音空間概念，在於超越空間局限，開發無限的視聽天地。繼全球首個榮獲Dolby Lab. 認可的 "Virtual Dolby Digital" 耳筒後，全新型號 MDR-DS5100 更獲 "dts Virtual 5.1" 認可，世界獨有。配合全新 DVP-F11「立睇版」DVD影碟機，以後無論在書房或睡房，都可以享受 dts 5.1 DVD。

MDR-DS5100 dts 5.1 聲道無線耳筒

- 首個獲 Digital Theater Systems, Inc. 認可的 "dts Virtual 5.1" 耳筒
- Dolby Laboratories 認可的 "Virtual Dolby Digital" 耳筒
- 全新超高速 DSP 晶片，125 MIPS 威力提供高精度 "Dolby Digital", "Dolby Pro Logic" 及 "dts" 解碼，建立高質素三維 5.1 聲場，聲音更細密、更自然，環迴效果更清晰
- 可加配耳筒部份 MDR-IF5000 供多人同時使用



DVP-F11「立睇版」DVD 影碟機

- 全新「吸入」式機蕊設計，高雅外型，「直立」擺放絕對打「棟」你的心
- Sony 第四代 DVD 設計，10-bits 27 MHz video，2496 audio，音畫質素絕對放心
- 備有光纖及同軸數碼輸出，支援 dts digital out
- 另有獨立「.1」聲道超低音輸出，加強小型系統的超低音效果





於 1/12/1999 至 29/2/2000 "Sony Jetso Days" 期間，購買任何型號之Sony行貨DVD影碟機，可參加 "DVD 大抽獎" 及 "Sony Jetso Days" 大抽獎，贏取豐富數碼巨獎。購買指定型號更可獲贈 DVD Demo 影碟乙隻，數量有限，送完即止。詳情請參閱宣傳册子。



Sony Corporation of Hong Kong Ltd.

Hong Kong Marketing Company

客戶服務接待中心 • Customer Service Reception Centre

銅鑼灣 ： 軒尼詩道555號東角中心16字樓
旺角 ： 彌敦道664號惠豐中心7樓705-706室
荃灣 ： 眾安街55號英皇娛樂廣場2樓商號201-2室
沙田 ： 沙田中心地下6號舖
牛頭角 ： 鴻圖道1號2樓202-3室

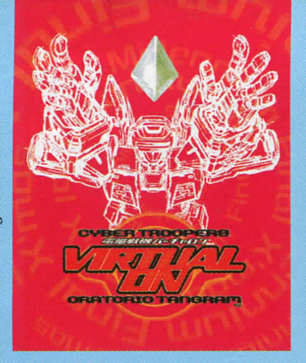
客戶服務熱線：2833 5129

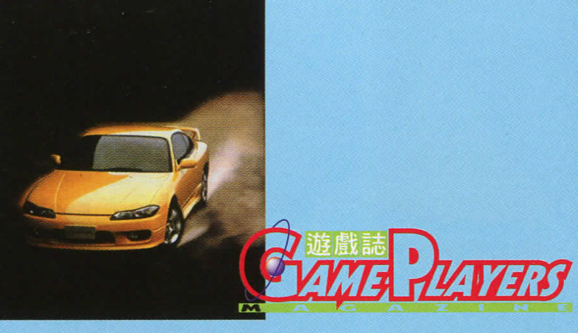
電子郵件：cshelpdesk@shk.sony.com.hk

網址：http://www.sony.com.hk

AV PRO SHOP

九龍觀塘鴻圖道1號 2樓202-3室





©1999 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998,1999 CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES,LTD./AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

VOL.116目錄 1999年12月18日

隨書附送別冊雙攻略
心跳回憶2～願真愛常與你們同在
GROW LANSER～並非模擬戰的劇情攻略

聖誕最強Dreamcast特集！
厚達36P DC PLAYER首度曝光

遊戲索引（以遊戲類型及筆順排序）

遊戲類型解說

ACT ...... 動作遊戲
ARPG ...... 動作角色扮演遊戲
AVG ...... 冒險／文字冒險遊戲
ETC ...... 電子小說／其他類型遊戲
FIG ...... 對戰格鬥遊戲
PUZ ...... 智力／方塊遊戲
RAC ...... 賽車遊戲
RPG ...... 角色扮演遊戲
SLG ...... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC ...... 足球遊戲
SPT ...... 體育運動遊戲
SRPG ...... 戰略角色扮演遊戲
STG ...... 射擊遊戲
TAB ...... 桌上遊戲

攻略資訊港

熱點新作

NOTES FROM EDITOR

臨近歲晚，以中國人的習慣通常都會檢討過去一年的功過得失，好的事當然要保留，壞的陋習則要戒除，從而以新面貌新姿態來迎接新一年。我們的雜誌亦是一樣，雖然自百期改革後書中內容作出不少改動，但欄目質素卻有好有壞，因此編者希望大家可以將閣下對本刊的任何意見，例如較欣賞的欄目、希望增設的欄目、覺得有待改善的稿件甚至是對我們各編輯的評價，寄到編輯部來反映一下，好讓我們知道各位心目中踏入新紀元之遊戲誌，到底怎樣改革才會滿足大家的要求。來信請註明是給「我對2000年遊戲誌的建議」收，文筆出眾觀點精闢的朋友，編者固然不會待薄大家，意見最突出的3位可獲得精美禮品。只要是理由充份的建議，我們一定會接受，請見證新生遊戲誌的誕生吧！（福田）

GP 樂園

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、悟空、南宮．濁、NEMESIS-T00
◆特約筆者／R.Ryan、露嘉、歐陽明
◆封面設計／KAN、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG　電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide

堀井雄二的「休養宣言」！？



本來是PS年末大作的《DQ7》在宣佈延期後，各界對於它延期的理由都有許多不同的猜測。但在12月8日，「DQ之父」堀井雄二於他的HOMEPAGE上，刊登了一篇文章。內容簡約如下：

「因為某些原因，我決定休息一段時間。相信不少讀者在看過最新一期的《少年JUMP》後，都會驚訝它已公開了相當多的故事內容。在這十多年來，我一直都以『寫提示沒問題，但千萬別寫上結果！』為理由，多次修改雜誌或攻略本的內容。但今次《DQ7》由於時間緊迫，我將宣傳的工作交了給ENIX的宣傳部負責。每當我看到有的地方是公開得過了火時，都會要求宣傳部作出修正。不過他們在一口答應我後，到了書出版時，內容永遠仍是依舊。說實在，我真的太厭倦這種事了，到底由這種失望的心情回復過來要多少時間？我不知道，但我已決定要休息一段時間。對於熱烈期待着《DQ7》的人，真的很對不起。不過因為故事比遊戲程式的對度要快很多，所以我相信這不會令到遊戲延期。」

讀了這篇文章後，可見堀井的心情真的很沮喪，不過大家最關心的，還是《DQ7》會不會停止發售。但在12月10日，堀井再刊登了另一篇文章，內裏他為自己之前的「爆彈發言」道歉，而且說《DQ7》一定會推出。大家這時才鬆一口氣，不過看來距離《DQ7》真正發售的日子，仍有一段長時間。（時雨）

Sega 完成全日本用高速遊戲網絡



CSK．Sega集團旗下的網絡營運公司isao，於12月9日公開了其高速遊戲用通訊網絡。該網絡本身屬Hot Net的一部分，利用該網絡可達致全日本規模的5000人同時通訊，以及保持每秒60格播放的高速度對戰，而亦可支援組隊對戰，chat room等一般對戰網絡擁有的機能。收費方面全國劃一為每分鐘9日圓（日間為10日圓），首個對應此網絡的遊戲為同日推出的《電腦戰機Virtua-On Oratorio Tangram》。（阜林三郎）

香港 DC 遊戲市場出現新景象





■「苰的」和對戰線也成了炒的對象

今年DC的年尾攻勢真的一浪接一浪，加上日圓高企，連香港的遊戲機市場也備受影響。繼《VIRTUA STRIKER 2 2000.1》被炒高至580元後，上星期DC的另一勁作《電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》也受到「追捧」，GAME連TWIN STICK的價格曾一度上昇至超過900元，至於對戰CABLE，由於連日本本土也嚴重缺貨的關係（據聞SEGA只生產了2000條），香港就更加難找到，其價錢亦比《VOOT》遊戲本身還要貴！至於在14日推出的《SPACE CHANNEL 5》和《BERSERK》，也要480元才有交易，但依然出現缺貨現象！看來DC用家要有一段時間捱貴GAME了。（時雨）

《到哪裏也在一起》的小貓成了PS的新標誌？



■ 這就是新包裝的PS主機，上面滿是TORO的各種表情

在12月1日，日本政府通產省和MMCA舉行了一年一度的「第14回MULTI MEDIA GRAND PRIX 1999」的頒獎儀式。而今年獲得了最高名譽大獎「MULTI MEDIA GRAND PRIX．通商產業大臣賞」的作品，就是PS的《到哪裏也在一起》！至於它獲獎的原因，在於它容許玩者直接和PocketStation內的寵物對話，因而開拓了多媒體技術的新領域。《到哪裏也在一起》不只人氣強勁，就連政府也認同了它的革命性地位，實屬難得。

SONY眼見《到哪裏也在一起》這樣大受歡迎，於是特地在最新版本PS主機和PocketStation外盒上，印上它的主角小咪咪TORO，可愛非常。這版本現預定在12月上旬至中旬推出，《到哪裏也在一起》的FANS記得留意了。（時雨）





■PocketStation的新裝。

中古遊戲問題出現轉機

CESA與另外兩個一直反對二手遊戲販賣的團體，公布往後的活動方針，將改變為建立店舖公認下進行的二手遊戲販賣體制。之前遊戲生產商與店舖之間出現兩次訴訟，第一次於東京地方法院進行，結果生產商勝訴，然而第二次於大阪地方法院的同類訴訟卻由店舖勝訴。一直以來CESA等團體一直大力主張全面禁止二手買賣，現在則改為與店舖合作，建立有條件而雙方認可的二手遊戲買賣機制。明顯地表現出因為兩次法庭裁判結果不同，立場有所軟化的情形。（阜林三郎）

Konami 加強手提電話網絡服務

還記得114期報導的「i mode」版《心跳回憶2》嗎？現在Konami公布除了將於下月正式為NTT「i mode」提供服務外，還計劃於2000年2月及2000年4月，為另外兩個手提電話供應商的網絡，J-phone「J-sky web」及IDO「EZ Access」提供服務。而根據各社的需求，暫定於2000年度內會提供5種不同的服務，預計3社合計共有300萬人會使用Konami的網絡服務。

另外，Konami亦將會設立一個名為「Application & Accessory企畫室」的部門，進行以手提電話為中心的手提網絡硬件設計及開發專用的周邊設備。（阜林三郎）

Konami 公布《DDR》獲特許廳登錄專利

Konami日前公布了其另一個音樂遊戲系列，《Dance Dance Revolution》的操作系統獲得特許廳登錄專利成為專利。該項專利的內容是，玩者看著正面的螢幕上配合音樂出現捲動中的指示，根據指示到達指定位置的時間踏上印有相同指示的踏板。而專利申請於98年7月24日提出，於99年11月19獲得登錄，現在Konami正向海外提出專利申請。這次是前年Sega公布「視點轉換」獲得登錄後，第一個公開的特許登錄。相信Konami這次公開特許獲得登錄，是向同業表示其對智識產權的重視。（阜林三郎）

美國Excite@Home和SEGA宣佈在網路業務上合作

雖然日本SEGA的DC網路發展計劃有點停滯不前(這其實和日本的通信事業基本建設落後不無關係)，但在日本國外，由於人們對DC的評價很高，而且網路的建備也比較完善，SEGA發展起上來就更得心應手。最近，極具盛名的互聯網入口網站Excite(http://www.excite.com)宣佈和美國SEGA合作，提供專門給美國DC用家使用的入口網頁，這網頁在設計上會顧及電視的顯示特性，令用家看得更舒服。至於內容方面，除了E-Mail和Chat等基本功能外，還有股票情報、FAX和遊戲等，Excite@Home預定在數個月內開始此服務。由此看來，SEGA是想在2000年第3季開始提供網上遊戲前，充實其整體網路服務的質素。(時雨)

DC版《SOUL CALIBUR》有新GAME下載！

說《SOUL CALIBUR》是《SONIC》之外最能夠促進DC銷量的遊戲，相信絕不為過。直到現在為止，她在日本的銷量已達30萬隻，如果將海外的銷量也包括在內，更已經超過100萬隻！以格鬥遊戲來說，這真是十分難得。為了答謝玩家的支持，NAMCO決定在本星期內推出兩隻新的VMS遊戲，供大家下載。它們分別是「TEXT ADVENTURE柴香華編」和「MINI GAME 3IN1 SET」，前者是一個描繪了香華尋找「SOUL EDGE」之旅的文字冒險遊戲(99 BLOCKS)，後者則是3隻用了《SOUL CALIBUR》人物來玩的MINI GAME集(98 BLOCKS)，如果玩者將兩者都完成後，還會有特別的獎勵！家中有可上網DC的玩者不容錯過！(時雨)

CESA公佈下屆GAME SHOW的詳情

「東京GAME SHOW」的主辦機構「COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE協會」(CESA)，剛在12月15日公佈了下屆「東京GAME SHOW 2000春」的詳情。這次千禧年後的第一屆GAME SHOW，將於2000年3月31日至4月2日在「幕張MESSE」國際展示場舉行。有次展覽的主題，是「東京GAME SHOW將進化成2000年版本」，代表在進入21世界之前，GAME SHOW將會以一個進化了的姿態去迎接未來。和上屆一樣，今次GAME SHOW的概念是「Network & Communication」，因為未來遊戲的網路化是無可避免的趨勢。

直到12月13日為止，2000年GAME SHOW的參展廠商總數為60間，比上屆的67間輕微下跌。不過由於有PS2和為數眾多的大作都會出展，相信「GAME SHOW 2000春」仍會是非常成功的。(時雨)

「創造」系列的最新作的題材是──賽馬！

「創造」系列是SEGA家用機遊戲中最受歡迎的原創作品，單是一隻《創造職業足球會》的銷量就足以證明此言不虛。但在《球會》之後，SEGA還會有什麼搞作呢？不用擔心，因為SEGA剛公開了「創造」系列最新作的資料。但令人意想不到的是，今次的題材竟然是「賽馬育成」！這隻名為「創造打吡馬吧(暫譯)」的遊戲充分利用了DC的網路機能，它會在網上組織一個VIRTUAL賽馬會「TRA」(註：日本賽馬會的簡寫是「JRA」)，每日舉辦各式各樣的賽事，供玩者的馬匹隨時參與，另外在星期日，「TRA」更會舉辦大型的正式賽事，來決定冠軍馬誰屬。而遊戲其他重要要素還包括了「單一的原創比賽」和「配種馬下載」等等。

各位是不是已經躍躍欲試呢？更精彩的內容仍陸續有來，即使玩者不上網，遊戲內已有約2000隻賽名的競賽馬資料，和參考了JRA來年賽程的系統，再加入DC的強大3D機能，遊戲的像真度是無用置疑的。到底今次SEGA可否以此擊敗賽馬遊戲之王《DERBY STALLION》呢？(時雨)

SEGA預計《莎木》於半個月內買出60萬



相信是能夠在24日收到遊戲的關係，向D-Direct預訂《莎木》的反應不俗，日前Sega的廣報計劃室經理 森弘之表示，單是向D-Direct預訂的總數已達到10萬，這裡還未計算一般店舖及便利店方面的預訂數字。他另外表示現時Dreamcast的日本普及數約為160至170萬，相信到明年1月中的時候，預計《莎木》的銷量可達50至60萬左右。其實以日本網民和機民的比例來說，「網上預定10萬」這個數字不可謂不驚人，森先生的預測也未嘗是沒有可能的。不過今次SEGA這招「提早收到遊戲」的促銷法真的非常之「絕」，可算是開創了一個賣GAME的新形式，但問題是此舉一定會對普通遊戲小賣店的銷量做成重大打擊，SEGA應如何向他們交代？(時雨&阜林三郎)

64DD正式推出發售

由12月17日開始，Randnet DD會於一部分店舖發售64DD。基本上發售的內容，與之前經由申請購入的Starter Kit內容是一樣的，不過網絡費用方面將會包含在價格之內。

Randnet A Course：
Starter Kit(64DD主機、Modem、Memory擴張Pack、Randnet Disk、電話線)、遊戲軟件6個、Internet使用費用(1年)、N64主機及連接線
價格：39600日圓

Randnet B Course：
Starter Kit(64DD主機、Modem、Memory擴張Pack、Randnet Disk、電話線)、遊戲軟件6個、Internet使用費用(1年)
價格：30000日圓(阜林三郎)



VIRTUAL ZONE快將有新機到港

為了迎接本世紀最後一個聖誕節和千禧年的來臨，位於佐敦大華中心地庫二層的「VIRTUAL ZONE」特別在日本訂購了一部新穎刺激的全新體感遊戲《WORM HOLE》，可讓大家一嘗跨越銀河系、在大空中漫遊的感覺，並已定於在本月22日正式登場，各位不容錯過！(時雨)

《神機2》桌面時鐘(Window版)

上期為大家介紹的《神機2》桌面時鐘，現在Sting的網頁已開始提供了Window版下載，有興趣的朋友不妨到下面的網址看看。(阜林三郎)

網址：http://www.Sting.co.jp

《Pokemon》又關納粹黨事？

在日本推出了一段時日的《Pokemon》咭，本來在眾多愛咭之人的要求後，NOA(美國任天堂)決定入口發售，怎料現在卻突然因為一些原因而中止輸入及禁止流通。究竟是什麼原因呢？原來《Pokemon》咭上印上了「卍」字，本來卍在日文是有幸運的意思，不過在近代西方卻令人聯想起納粹黨(黨徽正是個逆卍字)。NOA為免受到非議而決定不再輸入及發售《Pokemon》咭，對於美國的《Pokemon》迷來說確實是一個損失呢。(阜林三郎)

PS全球7000萬台達成



由1994年12月3日發售的PS，剛好於發售5年後，突破了全球出貨量7000萬的大關。地域的分佈分別是日本1677萬台、北美2594萬台及歐洲的2733萬台。現時全球總共發行了超過4000套遊戲，SCE估計PS2在相同的年期內能夠得到更高的累積出貨量。(阜林三郎)

美版《FF8》消息兩則

可能是受到DC猛攻的關係，美版的PS遊戲《FF8》，到上週才達到100萬的銷量，與日本首週300萬以上相差甚遠。然而美國市場的注意力並非在PS版本，而是將在2000年推出的電腦版。現在已有網頁提供demo版下載，不過整個檔案的容量對經由網絡下載確是有點過大，達到66.99MB(暢通無阻的話56K也要花1小時左右)。有興趣而又花得起上網費用的朋友，不妨到以下的網址下載：

http://www.3dfiles.com/games/finalfantasy8.shtml|

(阜林三郎)

一個數碼高科技流行消費熱潮正在蔓延，
記著，**www.gameplayers.com.hk**
即將成為您每日必經之地……



PlayStation 2 • Dreamcast • 任天堂 • Gameboy • NeoGeo Pocket • Wo
心跳回憶 • GT 2 • VIRTUA STRIKER 2000 • Final Fantasy IX •

PC Games • 三國誌 • 風雲II • 軒轅劍III • 波斯王子 • Tomb Raider • Sim
FIFA 2000 • Ultima Online • EverQuest • Internet • ICQ • 網上購物 •

廣末涼子 • 藤原紀香 • 田中麗奈 • 中山美穗 • 竹野內豐 • 木村拓哉 • 金城
Hello Kitty • 趴地熊 • 玩具模型 • 東京Game Show • PLUS ^{2} •

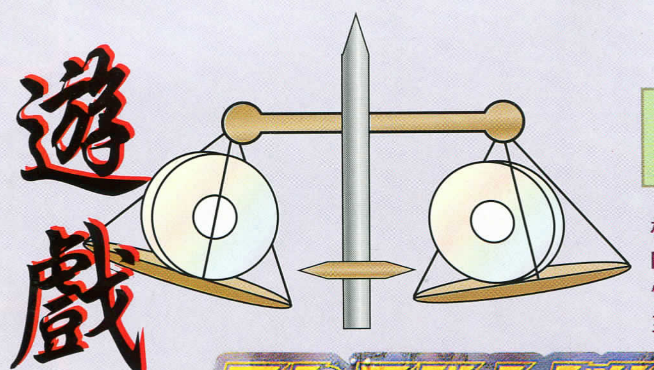


derSwan • 跳舞機 • 拳王 • Street Fighters • BIOHAZARD 3 • Mario •

City • Starwars • Age of Empires • C & C • Diablo II • Quake III •

武 • 反町隆史 • GTO • GUMDAM • 動畫與日劇 • JORDAN XV •

遊戲終審庭



陪審員：IKI
遊戲時間：60小時

在芸芸作品中，《超級機械人大戰》系列絕對可謂是長青樹、全機種制霸的表表者（老實說是搶錢！）。從以往的黑白GB至現在的「次次世代機」DC也有她的份兒，而她的最新表演舞台便是令人又愛又恨的N64。愛者，是因為N64採用ROM帶關係，遊戲進行非常流暢；恨者，是因為N64的遊戲太少，相對擁有N64的人不多。話說回來，猶記得《超級機械人大戰64》推出前曾被不少人看高一線，甚至有謂是繼《薩爾達傳說》後另一可令N64「翻身」之作。時至今日，遊戲推出了大概個多月，相信大部份的玩者也爆機了，而這隻評價好壞參半的作品，到底是否如此不濟？還是大家有所誤會？希望透過在下的一點愚見，能給予各位一點啟示。

スーパーロボット大戦64

超級機械人大戰64

UP GRADE版超任《機戰》？

不用多說，N64的最大優點是採用ROM帶關係進行遊戲，故此比起先前數集的PS版或SS版也來得較「爽」，起碼不用每次進入戰鬥畫面前也LOAD碟罷！然而，今次N64版《機戰》的畫面表現確實非常不濟，起碼在畫面放大時機體竟然會起格仔！很明顯，這是製作人員在後期沒有RENDER之過。

有用？無用？合體攻擊

「合體攻擊」是今集《機戰》最新引入的系統，其原意是更突出原著人物的關係及特性。論創意，這系統的意念十分創新，而且又可以較低的EN來作更強勁的攻擊。然而，《機戰》中有一個武器改造的系統，而一般較強的武器在經過改造後的威力往往也會較「合體攻擊」更強。（「合體攻擊」只計算武器的元攻擊數值）因此，「合體攻擊」的作用只限於「埋單」一擊，至於在實戰中的價值實在很少。然而，最令人意外的，是遊戲中最強的「合體攻擊」竟是由多蒙加樸克同盟使出的「樸克同盟拳」。





新角色的故事不能盡情發揮

《機戰》系列的其中一個最大特色，是每一集也會加入若干的新機體（都話佢搶錢喇，每集加一兩部新機體就叫新一集）。以今集《機戰》為例，故事方面是全新製作，主要是集中於姆基帝國的故事。新加入的兩部機體六神合體及鐵甲人，前者在後期戰鬥中非常活躍，但奇怪是有關六神合體的故事實在很短。至於鐵甲人，雖然它的故事篇幅較多，但是也只是一些無關痛癢的支節（相比起其它角色的故事）。就這點看來，這兩部機體的作用也只是在戰鬥中作為加強我軍實力的支援罷！



難度大大降低

一直以來，大家也公認《第3次超級機械人大戰》是系列中最難玩的一集。至於之後數集《機戰》的難度也一集比一集低，當然今集亦不例外。其實，起初接觸今集《機戰》時，基於敵機的LV會隨玩者實力改變，故在下也覺得頗為難玩，這種情形在初段劇情最為常見。但到了中段以後，因為敵機LV與玩者相若，故玩者的整體實力基本上已大為提升，當中玩者只須以三一、G高達、聖戰士等出戰已可從容應付。而其中六神合體更是遊戲中強得「無譜」的機體，由於玩者實力越來越強，故此遊戲難度相對地大大降低。

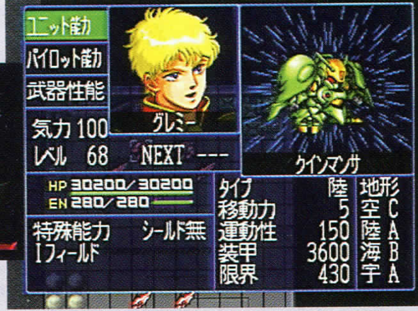


結語

總括而言，從「合體攻擊」、敵機LV隨玩者實力改變等新系統中，可見今集《機戰》是充滿創意的，然而這些系統的設定卻有點捉錯用神，再加上舊有模式的沿用竟比新系統扮演更重要角色，是以予人「食老本」、「不思進取」的感覺，相信這亦是今次未能造成熱潮的原因。

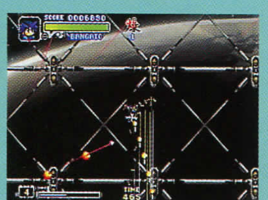






專業評壇

爆裂無敵番外王



STG／Dreamcast／TREASURE／5800日元

山寺良牙

移植自N64的版本，效果令本人讚嘆，系統雖然與N64版一樣，但移植到Dreamcast後，畫面很多地方做得更加緻細，而音樂方面聽起來更是一絕，其震憾感簡直直入心臟，令人心跳加速，雖然人物仍是這麼細小，當畫面有十分多敵人時便弄不清身在何處，但其演出十分不俗，玩慣一般射擊遊戲的玩者值得推介。

評分：8分

時雨

一隻看到眼都矇的射擊遊戲，不論是自機還是敵機都是細細粒，玩起來都相當用神。不過比起N64版，畫面明顯比較SHARP，顏色也較鮮明，總算叫做有所改善。系統方面，它的特殊控制法可能要一段時間才能適應，而筆者在玩時亦感受不到射擊遊戲應有的爽快感，只適合真正的射擊遊戲迷和不怕近視加深的玩家。

評分：7分

MARKS

雖然這作品曾在N64上推出，但未能遮掩DC版的漂亮畫面，而且同樣可以8讓玩者感到強烈的刺激性，另外機能上的差異使遊戲移植鬼更好。但可惜之前推出了N64版本，將遊戲的刺激感減低了，否則讀者應該可以更明顯感覺遊戲的好玩之處。

評分：5分

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN



FIG／Dreamcast／CAPCOM／5800日圓

追跡者0

對我來說，這遊戲最大的弱點是出得太遲，令遊戲的新鮮感大大減低。但若從這遊戲上看，它絕對是一隻不俗的格鬥遊戲。它除了畫面質素比前作高，其系統更被修改至比前作更易用、更易上手，值得一讚。當然不可以忘記DC版除了完全移植外，更將畫面質素及流暢度提高。絕對值得一玩的遊戲。

評分：7分

IKI

CAPCOM老人在DC格鬥連環3連擊的第1擊，今次《STAR GLADIATOR 2》的移植度不但令人非常滿意，甚至更有超越街機板的感覺。GAME中的人設出色，系統與出招方法也令人易於掌握，然而比起同期的《STREET FIGHTERS III》或《超鋼戰記》，這隻GAME也明顯給比下去。

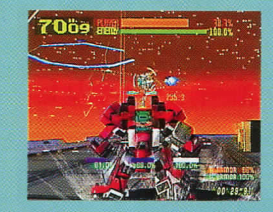
評分：6分

時雨

用3D來做2D格鬥，畫面、動作等方面都保持了CAPCOM的一貫水準，人物又夠多，操作亦非常簡單，格鬥新手玩也很易上手，但始終這遊戲的問題是沒有一種吸引人玩下去的「魅力」……CAPCOM已有很久沒有令人印象深刻的格鬥人物出現了，風頭幾被SNK搶盡，因此筆者期望CAPCOM的人員加把勁吧！

評分：7分

電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM



ACT／Dreamcast／SEGA／5800日圓

時雨

再一次證明DC的機能不比MODEL 3差。如果驟眼看畫面，根本分不清楚街機和DC的分別，加上在子彈橫飛的情況下仍能保持一秒60格的流暢度，實在要佩服移植人員們的技術力。對戰方面，分割畫面對戰的質素出奇地好，CABLE對戰就更是TIME LAG全無，是真正的街機感受！機械人FANS必買之作。

評分：10分

追跡者0

雖然我極少有機會玩此遊戲的街機版，但相信DC版質素的應該會和街機差不多。它無論在畫面及流暢度均有非常高水準，簡直和MODEL 3相差無幾。而DC版更可自行改變機械人的顏色及可上網對戰，但可惜對香港的玩者來講它們反而成為了遊戲的缺點。唉……

評分：8分

悟空

這隻V.O.O.T肯定沒有令一眾遊戲支持者失望，遊戲移植度絕對不只100%移植，而且還增加了一個可以供玩者自己創作一個新機體的模式，而且遊戲利用雙打線進行對戰時完全沒有感到一點慢的感覺，雖然香港還未能可以進行網上對戰，不過有這種質素的雙打線對戰已經是一個必買的理由。

評分：9分

SUNRISE 英雄譚



RPG／Dreamcast／SUNRISE INTERACTIVE／6800日圓

MS

同樣是以機械人當賣點的遊戲，一次又一次地推出這類遊戲，實在叫人感到厭倦，今次的《英雄譚》，其遊戲系統繁雜，遊戲的難度又不高，AVG的部份又過長，總是令筆者提不起勁去玩，至於原以為超美麗的動畫片段又被壓得很細，有點浪費，不過若是真的SUNRISE FANS，都可以一玩的。

評分：5分

IKI

不知為何，坊間總有不少人把這GAME與《機戰》系列相比，其實兩者的玩法及性質也有所分別。平心而論，DC的《SUNRISE英雄譚》確實予人「雷聲大，雨點小」的感覺，而且「儲EN」的玩法實在令遊戲失去平衡。總括而言，除了靚CG及高達外，我也不覺這GAME有何特別之處。

評分：5分

追跡者0

初時以為是類似機械人大戰的遊戲，怎料一玩之下才發覺原來兩隻分別極大。各機體成為了各戰艦的「武器」，不但體力低，更可不停地復活（不過需要時間）。機體攻擊的片段雖然漂亮，但是太短，並且不能自由選擇武器。加上某些人物如阿寶、希羅有點「走樣」。似乎不太適合自己。

評分：5分

THE LEGEND OF DRAGOON



RPG／PlayStation／SCE／6800日圓

赤目黑龍

這隻遊戲若然是在兩年前進出的話，一定是一隻傑作，因為遊戲基本和《FFVII》非常相似，理論上《LOG》絕對是抄《FF VII》的，幸而，SCE也有一點自知，在戰鬥系統之上作了一定的改動，否則便完全是《FF VII》的翻版，而一點令黑龍有不滿的，那便是人物沒有配音，這是比較令人失望的，但總括而言，《LOD》仍是可以一玩的。

評分：7分

MARKS

雖然SCEI用了四年的時間開發這個遊戲，但機能只能令它的質素到達《FF7》至《FF8》之間的境界，所以實質上沒有太大的驚喜，而且遊戲上更感覺得到《FF》的影子。筆者最喜歡就是攻擊時的ADDITIONAL ATTACK，因為它的表現方式比較特別。

評分：7分

MS

甚麼是「雷聲大、雨點小」；相信看這遊戲就可以知道，在推出之前說到遊戲有多壯大；多美麗，結果出來之後，不單是抄襲之作（←指系統），多邊形數不足，只是一堆超華麗的CG MOVIE可吸引人。系統方面絕不討好，連打嘍囉也要使用必殺技，叫人無心機玩下去。

評分：6分

© TREASURE／ESP 1999／© CAPCOM CO.,LTD.1998,1999ALL RIGHTS RESERVED／© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES, LTD.,AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME／© サンライズ© 創通エージェンシー・サンライズ© サンライズインタラティブ© サンライズ・名古屋テレビ／© 1999 Sony Computer Entertainment Inc／© SUNSOFT © TAMTAM © 寺田憲史 © 櫻瀨琥姬（RIG.MARGE）／© 高

專 業 評 壇

古古羅西雅圖 ~悠久之瞳



RPG／PlayStation／SUNSOFT／5800日圓

小璘

一隻只與怪獸戰鬥的RPG遊戲，雖然每隻怪獸的造型也十分可愛和特別，但在一個人類與神之間的戰鬥故事，敵人若只是怪獸的話就好像欠缺了什麼似的。不過這遊戲勝在人物造型討好和戰鬥簡單，玩者基本上是在敵方人多勢眾之下也不用回復能源來完成戰鬥，初玩RPG的朋友不妨試試。

評分：6分

MS

完全是一隻賣弄人設的遊戲，遊戲系統非常普通，表面上看似正方形的《F.F.T》，玩起來又不是這回事，畫面質素都很普通，沒甚麼特色，唯獨是人設方面有點吸引，由於遊戲的難度不高，又有一群得意可愛的怪物，是比較適合女孩子玩的遊戲。

評分：5分

山寺良牙

一看人物設定有否很熟悉呢？是的，就是《瑪莉工作室》的「櫻瀨琥姬」，相信是她的迷家的話，該不會過的吧。既然找得她來設計的話，相信也知道是人物造形可愛的，不論是主角定還是敵人，也表現出一種可愛的造形，弄到有時真的不忍心攻擊下去，而故事方面看似比較長和有點兒...，若不厭的話這也是一隻耐玩的遊戲。

評分：6分

遊戲王 真DUEL MONSTERS 被封印的記憶



TAB／PS／KONAMI／5800日圓(通常版)／9800日圓(初回限定版)

小璘

與GB版機本上沒多大分別的《遊戲王》，只是舞台改為古埃及和將物質與魔族的咭屬性改為守護星，玩法方面可說是一樣；雖然將遊戲搬到PlayStation上令畫面美觀了，可是對於PlayStation需要LOAD GAME，還是不及GAME BOY版一來可以在進行遊戲時快一點，同時亦可以隨時隨地進行遊戲那麼方便。

評分：5分

IKI

近年CARD GAME大行其道，而這隻同名人氣漫畫作品，先前亦曾推出過手提機版。PS版基本上保留了GB版的大部份的系統(那是當然的)，戰鬥畫面是改以多邊形表達。但個來說，卡片還是以手提機版最原汁原味，用家用機玩嘛，感覺總是怪怪的。

評分：6分

MS

話說手提機的《遊戲王》大受好評，被移到家用機上卻不十分好玩，它始終是二人對戰才有趣的遊戲，若要玩者帶着SAVE CARD到朋友家玩才可進行對戰，倒不如玩GAME BOY版的《遊戲王》比較直接，而且它的玩法與GB版差不多，只是多了屬性而已，叫人不敢興趣。

評分：5分

CUSTOM ROBO



ACT/N64/NOISE/6800日圓

悟空

遊戲的玩法就像近日大受歡迎的卡片遊戲《遊戲王》一樣，同樣戰鬥場地都是在一桌子上，但遊戲媒體就由卡片變成機械人，遊戲設定和玩法比較簡單易明，相信一些年紀較小的朋友都可以玩，遊戲中可以給機械人組合的零件相當多，玩者可以將機械人作出非常多種類的變化。

評分：5分

阜林三郎

可說是一個揉合了《Pokemon》及《Armored Core》於一身的遊戲。相信對象是小朋友的關係，整個遊戲的系統十分簡單，並不像AC那樣複雜。而零件則是從打敗對手得來，而效用也是十分明顯，不用太花腦筋去想、去試。完全是把組合機械人對戰這概念以最簡單手法表現出來的入門遊戲。

評分：7分

福田

帶有育成及收集成份的對戰動作遊戲，玩起來有點《VIRTUAL ON》的味道，當然動作上無法和《VOOT》相題並論，不過仍有一定的趣味性。撇除純粹打鬥的ARCADE MODE，其SCENARIO MODE可吸引小朋友為了收集部件而不斷進行戰鬥，從而延長耐玩性，可是這種程度的畫面卻無法滿足要求甚高的筆者。

評分：5分

蒼魔燈



ACT／PlayStation／TEMCO／5800日圓

追跡者0

當我開動這遊戲後，便立即被那精彩絕倫的示範畫面吸引著，究竟開發者怎樣構思出這種變態玩意呢？不過《蒼魔燈》絕對是一隻頗需動腦筋的遊戲。因它是要用陷阱殺人，所以很需要先讀對手的行動，有時更需配合周圍環境才可造出更佳的效果。遊戲的故事亦算吸引，只是畫面難以再有突破。

評分：7分

赤目黑龍

實在是太精采了！第一集的《刻命館》，第二集的《影牢 刻命館》，直到現在的《蒼魔燈》也可以說是TECMO的力作，在《蒼魔燈》之中，除了保留了《刻命館》的原有精采系統之外，亦加入了「屬性」這種非常有趣的原素，實在是令遊戲變得更多姿多采，而且畫面亦改良了不少，令殺人時的快感大大增加，呵！呵！呵！

評分：9分

阜林三郎

以殺人為樂的Trap Action第三作，上次的《影牢》已屬上乘之作，想不到這次能更上一層樓。不論畫面、陷阱、系統、音效等等都比《影牢》更為成熟，更具水準。就連甚少玩這類遊戲的筆者，都深感這遊戲的精彩之處。基本上這遊戲完全表現出是一個Trap Action的完成型。

評分：8分

STREET FIGHTER III W IMPACT





FIG／Dreamcast／CAPCOM／6800日圓

追跡者0

經過長時間的期待，《SF III》終於推出家用版。雖然它只收錄了首兩作而沒有了其最新作《3rd Strike》，但它的表現並沒有令人失望。除了完全移植外，遊戲的最大賣點可說是可以讓各位使用超強的BOSS級人物—GILL，而豪鬼使用方法亦簡化了。FANS們萬勿錯過！

評分：9分

IKI

CAPCOM老人果然長情，在這檔期中已有3隻格鬥大作在DC上推出，今次《STREET FIGHTER III W IMPACT》的移植度令人非常滿意，如《JO JO》一樣，一碟包含兩GAME的造法予人「賣大包」之感。當然，更重要是可使用豪鬼大人及GILL大人喇

評分：7分

悟空

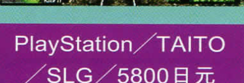
又是一隻超過100%移植度的街機遊戲，那非常少的讀碟時間任何人都能夠接受，另外就是廠方亦表明可以利主機的通訊系統在遊戲的專有網頁上下載新人物在遊戲中使用，而且今次的作品是集合了街霸III的兩個版本，在其中一個版本還可以用到最後BOSS「GILL」，這絕對是一個喜愛街霸多於拳皇的筆者來說這亦是今年聖誕節必買遊戲其中之一。

評分：9分

橋和希／集英社 © 1999 KONAMI／© 1999 Nintendo© 1999 NOISE(Marigul)／© TEMCO ,LTD. 1999／© CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.／© 1996 , 1999 TAITO／© 1999 ASCII Corp.／YUKE'S © 三浦健太郎／スタジオ我画・白泉社© 三浦健太郎／白泉社・バップ・NTV／©

專業評壇




電車GO！Professional

PlayStation／TAITO／SLG／5800日元

山寺良牙

雖然推出時間比較急，但也是值得的，上作中沒有了的時間表模式再度出現，而畫面的演出效果，特別是天色變化更是一絕；而且又有多條路線和車種選擇，真是有排玩，此外新加的路線亦十分吸引人，最特別是路線上有些地方作出改動，玩開街機版的也有可能不知所措。相信唯一不滿的就是畫面演出，比上作差了少許。

評分：9分

阜林三郎

已沒玩《電Go》一段時間的筆者，最初再玩這遊戲時確是要一點時間適應。不過重新上手後，亦重新發現了遊戲的一些有趣的地方。大量的車款、路線已令遊戲的耐力加強了一點，而車款中還有不少是筆者喜歡的款式，說實在除了其高難度的Professional模式外，單是觀看各種車款已滿足不少愛「車」之人。

評分：8分

福田

先說明福田並非電車熟手技工，所以技術只屬麻麻，雖然如此仍很享受《電車GO！》所能帶給我的喜悅，皆因它難易度恰到好處，要成功通過各路線並非太困難。今次可算是集以往各集特點於一身，玩者只需用一碟價錢便能擁有幾集的路線，加上收錄了不少電車資料，假如你擁有《電車GO！》第1或2集就應該順便買下它。

評分：7分

烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章

Dreamcast／ASCII／ACT／6800日圓

時雨

這遊戲好不好玩，很大程度取決於玩者是否原作的FANS。整隻遊戲不算長，約兩小時就可完成，因此如果大家以玩普通ACTION遊戲的心態去玩這遊戲，當然不會滿意。但對筆者這類FANS來說，玩這GAME就如看了一齣《BERSERK》電影，而且更是漫畫未出的故事！6800日圓也是物超所值的。

評分：8分

阜林三郎

最初得知遊戲的內容達2本單行本的程度時，感到遊戲本身可能會很長。不過一玩之下發現遊戲時間也預期中要短，雖然如此，但是那些揮劍大斬，血肉橫飛的場面完全重現了原著的色彩。說實在的就算不是原著的讀者，單單是動作部分，那種痛快的感覺已足以值得一玩這個遊戲。

評分：9分

福田

早在體驗版推出時已被它的血肉橫飛、豪快劍技嚇得目定口呆，試問現在有甚麼遊戲的動作場面會處理得那麼好？雖然遊戲並不算長但卻有一定的難度，買後絕對不會有被騙財的感覺。由於筆者並非《烙印戰士》的擁躉，所以對其沉長的劇情交待感到有點悶，可是又不能否認這種表達手法更能顯出實在感，真是矛盾。

評分：7分

SPACE CHANNEL 5

ETC／Dreamcast／SEGA／5800日圓

追跡者0

這是SEGA首隻音樂遊戲。遊戲的時代背景雖然是未來世界，但角色的舞姿、音樂和卻有極重懷舊味；見到那些古怪的舞姿及似曾相識的音樂，相信會令不少人笑到收唔到聲。但遊戲玩法實在太痴線，除了只能憑聲音及人物動作來辨別指令外，更要依足拍子入指令。簡直變態！

評分：6分

時雨

最近的SEGA真的經常給人驚喜，正當大家都以為音樂GAME已經不可能有什麼新意之際，SEGA將一隻內容其實極之簡單的音樂GAME，以70年代的IMAGE去包裝，實在是一絕。遊戲的節奏明快，那種和MORO星人鬥跳舞技術的緊張感的很「到肉」……不過筆者覺得以一隻針對年輕女性市場的遊戲來說，難度真的過高了點。

評分：9分

阜林三郎

單看畫面已充滿了6、70年代的美式科幻味道，再加上精彩的BGM及音效，完全是令喜歡懷舊的筆者一玩上癮。而那種以救人來加分的系統也是十分有趣，唯一有點不滿的是對節拍感的要求比一般音樂Game為高，初玩時很容易落得慘敗收場，需要好好的練習練習。

評分：9分

GRAN TURISMO 2

RAC/PlayStation/SCEI/448港元

MARKS

雖然有很多人都今次的續集抱有期望之心，但筆者卻沒有這樣想過，因為其質上與前作的畫面沒有太大的分別，只是多了很多車種和賽道而已，所以可能令對它抱有新突破的讀者感到失望。筆者覺得當中比較好的只有新增的GHOST、和REPLAY畫面上的新要素。

評分：8分

IKI

若說DC的《VIRTUAL STRIKER 2》是最強足球遊戲，那PS的《GRAN TURISMO 2》則肯定是最強的賽車遊戲（起碼在目前而言的確如此）。今集《GT 2》中引入了大量新車新賽道，單是車子數目已有400多部！在聖誕檔期推出，包你可玩足整個聖誕假期。

評分: 8分

悟空

萬眾期待的PS最強賽車遊戲終於推出，遊戲的感覺和前作一樣，重播的角度仍然給人一種很有真實賽車的感覺，遊戲中賽事和車種數量都有所增加，其中那些惡夢賽事99圈耐久賽依舊存在，跑道方面難度亦比以前提升不少，這令到遊戲的耐玩性大增，另外在考牌試方面今集亦增加了數個新的程度，而且難度還……，這隻《GT 2》絕對是賽車迷必買之作。

評分：8分

實況J.LEGUE 1999 PERFECT STRIKER

SOC/PlayStation/KONAMI/5800日圓

悟空

一隻完全移植的足球遊戲，之前在N64版本中所有項目全部都在PS表現出來，而且隨遊戲還附送多一個「讀碟」項目，以PS的機能來說遊戲移植得非常好，但遊戲的讀碟時間太長令到筆者沒法提起興趣去玩，不過一隻屬於N64的遊戲能夠達到這樣的移植程度，遊戲的可玩性始終不會太低。

評分：6分

IKI

曾幾何時，這隻《實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER》可說是N64最強的足球遊戲，如今卻移植至PS處。老實說，坊間有指此GAME的致命點是LOADING時間太長，但計我話，其真正敗因是遇上同期王者《VIRTUAL STRIKER 2 ver.2000.1》，大佬，也都死喇！

評分: 6分

MARKS

雖然這足球遊戲由KONAMI所製，但這是其中一個不討好的實況系列，不但動力生硬和誇張，而且電腦AI更低得可憐。當中比較特別的就只有當中的育成模式，好像將成個心跳搬進這遊戲內，不過只可惜玩者不能夠控制自己的球隊挑戰不同勁旅。

評分：4分

SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999／© Sony Computer Entertainment Inc.All manufactures,cars,names,bands and associated imagery featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.all rights reserved.／© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の 熱線遊戲流行榜



遊樂誌 G+AME PLUS　新城997 有腦事件簿　PC Handbook.com

店舖提供最新資料！！

GPM 最新銷售榜

1st STREET FIGHTER III W IMPACT



Dreamcast／FIG
■CAPCOM
12月16日
6800日圓

2nd SPACE CHANNEL 5



Dreamcast／ETC
■SEGA
12月16日
5800日圓

3rd 烙印戰士 BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章



Dreamcast／ARPG
■ASCII
12月16日
6800日圓

4th 電腦戰記 VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45



Dreamcast／ACT
■SEGA
12月9日
5800日圓

5th 電車！GO PROFESSIONAL

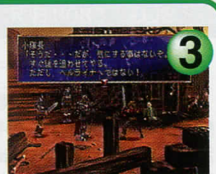


PlayStation／SLG
■TAITO
12月9日
5800日圓

熱線遊戲流行榜







1st	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1(SEGA)	134票
2nd	POCKET MONSTER金・銀(任天堂)	65票
3rd	THE LEAGED OF DRAGOON(SCEI)	58票
4th	遊戲王・真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI)	36票
5th	蒼魔燈(TECMO)	32票
6th	GRAN TURISMO 2(SEGA)	30票
7th	SUNRISE英雄譚(SUNRISE INTERACTIVE)	23票
8th	CHRONO TRIGGER(SQUARE)	22票
9th	電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45(SEGA)	19票
10th	創造職業球會(SEGA)	13票

最期待的新作







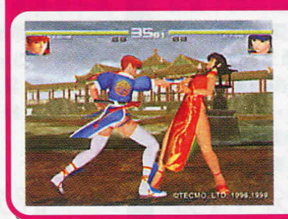
1st	(DC)莎木(SEGA)	153票
2nd	(DC)BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	89票
3rd	(PS)超級機械人大戰α(BANPRESTO)	42票
4th	(DC)烙印戰士(ASCII)	37票
5th	(PS)Tales of Eternia	32票
6th	(PS)DRAGON QUEST VII(ENIX)	28票
7th	(DC)櫻大戰 3(SEGA)	23票
8th	(PS)KOUDLKA(SNK)	19票
9th	(DC)東京巴士指南(FORTY FIVE)	18票
10th	(DC)SPACE CHANNEL(SEGA)	16票

日本雜誌《THE PlayStation》12月24日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	DRAGON QUEST(ENIX)
2	2	Tales of Eternia(NAMCO)
3	3	VALKYRIE PROFILE(ENIX)
4	11	GRAN TURISMO 2(SCEI)
5	5	Parasite Eve II(SQUARE)

最希望移植作品



1st	(AD)DEAD OF ALIVE 2(TECMO)	98票
2nd	(DC)櫻大戰 3(SEGA)	86票
3rd	(DC)BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	62票
4th	(AD)DRAGON QUEST(ENIX)	21票
5th	(DC)RACE RAIDER(NAMCO)	20票

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/ハートビート/アルテピアッツァ/エニックス ©TECMO,LTD 1996,1999©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1994,1999©1999 ASCII Corp.／YUKE'S ©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV ©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社 ©TAITO CORP.1996,1999©BANPRESTO 1999 ©ATLUS/キャリアソフト1999 ©サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ ©名古屋テレビ・サンライズ ©毎日放送・サンライズ ©サイライズインタラクティブ 協力：アトリエ彩 ©1995-99 Nintendo/Creatures/GAME FREAK ©1999 CAPCOM CO.,LTD.©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

烙印戰士 BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章

Dreamcast/ARPG/ASCII/12月16日/6800日圓

© ASCII Corp.／YUKE'S ©三浦建太郎／白泉社・バップ・NTV ©三浦建太郎／スタジオ我画・白泉社

改編自人氣漫畫的Dreamcast遊戲—《烙印戰士BERSERK》終於在近日推出。這遊戲的故事將會是漫畫連載的「斷罪篇」之後，而且不死之左德、骷髏騎士更會在遊戲中出現。玩者將可利用不同的按掣組合，重現格斯在漫畫中的豪快攻擊。究竟最後哪一個會引發「降魔之儀」，就留給玩者去探索了。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第114期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《The House of the Dead 2》海報 2名

張世強 Z430XXX(1)
Lo Yu Tung V045XXX(2)

《Climax Landers》海報 3名

Kai Sai Ho Z214XXX(0)
Poon Wai Lap Z373XXX(A)
Lee Siu Hang Z195XXX(3)

Pokemon Card Game Special Game Set 3名

Kwok Yung Hang Z308XXX(4)
張倩映P251XXX(8)
張家偉K839XXX(2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 3名
Pokemon Card Game Special Game Set 2名

讀者留言壁

SIN WAI TAT：
《莎木》會否抄得勁過《VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1》。

吳志文：
嘩！嘩！嘩！《VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1》竟賣成$490！完全超出我的預算。

陳志賢：
DC版《烙印戰士》非常好玩，簡直斬得非常過癮。

黃志光：
最近DC遊戲個勢非常強勁，令到大家都要捱貴GAME。

陳家偉：
《莎木》限定版好像有很多贈品，但價格會不會很貴呢？

李偉達：
《GT》雖然在今個月推出，但DC遊戲好像吸引啲。

遊戲誌的回應

相信讀者都知道今個月DC遊戲的走勢強勁，令到很多遊戲都被炒得高一高，所以各位最好不要即出即買。至於莎木價格必定會被抬高，因為不但有很多人期待這遊戲，而且第一批行貨更會是限定版。預祝各位有個快樂的聖誕和新年。

GAME PLAYER の熱線遊戲流行榜表格

截止日期：12月22日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________________________

________________ 聯絡電話：________________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________________________

____

最希望移植的作品：________________________________

讀者留言壁 ________________________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至12月17日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.爆走貨車傳説2～男人生夢一路～
□2.古惑狼賽車
□3LOVE & DESTORY
□4.超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000
□5.Neorude刻下的紋章
□6.THE NEXT TETRIS DLX
□7.蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！2
□8.KOUDELKA
□9.PUYO PUYO-N ～和卡君一起～
□10.PARASITE EVE II
□11.桃太郎電鐵V
□12.GATE KEEPERS
□13.～ART KAMION～藝術傳
□14.MONSTER PUNISH
□15.GUNPEY
□16.筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~
□17.牧場物語～HARVEST MOON～
□18.必殺PACHISLOT STATION SP～
□19.鬼眼城
□20.COUNTDOWN VAMPIRES
□21.DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE
□22.陸奥秘湯戀物語Kai
□23.我是航空管制官
□24.CHOCOBO STALLION
□25.NINE NINE之迷偵探
□26.Xi JUMBO
□27.SPECTRAL BLADE
□28.劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章
□29.J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE
□30.STREET FIGHTER EX2PLUS
□31.Parlor！PRO Jr. Vol.4
□31.悠久幻想曲3 Perpetual Blue
□32.DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2
□33.LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS
□34.頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM
□35.MARIO PARTY 2
□36.武士FIGHTER
□37.大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行
□38.SWEET ANGEL
□39.PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM
□40.央華封神~央華開花之時
□41.信長之野望 烈風傳
□42.CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～
□43.VIVARIUM
□44.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1
□45.POCKET MONSTER金•銀
□46.THE LEAGED OF DRAGOON
□47.遊戲王・真Duel Monsters被封印的記憶
□48.蒼魔燈
□49.GRAN TURISMO 2
□50.SUNRISE英雄譚
□51.CHRONO TRIGGER
□52.電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45
□53.創造職業球會
□54.STREET FIGHTER III W IMPACT
□55.SPACE CHANNEL 5
□56.烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章
□57.電車！GO PROFESSIONAL
□58.Card Captor for WonderSwan
□59.其他：________________

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月31日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

要成為機械人駕駛員？沒問題！

憑券到本店購買Dreamcast
刺激遊戲
《Virtual On》套裝
可獲$25折扣優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

你的戀愛季節再延續

憑券到本店可獲$30折扣優惠
購買著名戀愛模擬遊戲
《心跳回憶2》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

遊戲全線大優惠

本店現有Mega Dirve、Sega Saturn、
Super Famicom著名遊戲特價(另購買
Super Famicom遊戲更可獲贈控制器一個)
另
憑券到本店購買任何產品+$5
可換購精美掛牆座桌錶一個




新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

齊來迎接千禧年吧！

憑券到本店可獲$20折扣購買
Dreamcast千禧年限定版
控制器



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

誰是真正的遊戲王者呢？

憑券到本店可獲$30折扣優惠
購買著名模擬戰略遊戲
《遊戲王2》(限定版)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

貓貓繼續陪你過聖誕

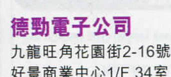
憑券到本店購買
限定版Hello Kitty
Dreamcast
可作$50使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

永遠與可愛的熊貓在一起

憑券到本店購買
Wonder Swan《扒地熊貓》限定版(連遊戲)
可以作$40大元使用




德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

哇！正呀！

憑券到本店購買以下Dreamcast遊戲均可獲優惠
SEA MAN～禁斷之寵物～ $30折扣優惠
烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇
喪失花之章 $20折扣優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

優雅的天鵝再加熊貓永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$520購買手提遊戲機Wonder Swan《扒地熊貓》特別限定版(連遊戲)
另
憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
此外
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

在被中玩彩色手提遊戲沒問題

憑券到本店可以$30來購買
Game Boy Color／Pocket
專用照明燈

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

格鬥遊戲迷必備之物

憑券到本店可以
$160購買
Dreamcast
專用大Joy Stick

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS系列
可獲獲贈手提遊戲機專用電話繩或其他精美禮品



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場
地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年12月31日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

Dreamcast夢幻般大特惠

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」
可獲贈精美禮品
另憑券到本店購買所有Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

VALKYIRE PROFILE(初回限定版)
VALKYIRE PROFILE(普通版)
CHOCOBO COLLECTION
悠久幻想曲3 PREPETUAL BLUE
我是航空管制官
牧場物語
心跳回憶2(初回限定版)
心跳回憶2(日本版)
GRAN TURISMO 2
KOUDELKA
PARASITE EVE II
蒼魔燈



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast最新遊戲優惠滿載·續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

SNK每年著名格鬥遊戲大作，20世紀完結篇！

SNK著名機街格鬥遊戲《The King Of Fighters 99》日本版
只餘少量存貨
要買趁手



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

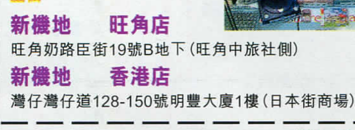
莎木(初回限定版)
BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
D之食桌2
神機世界EVOLUTION 2
東京巴士指南
電腦戰機VIRTUAL ON(BOX SET版／通常版)
STREET FIGHTER III W IMPACT
SPACE CHANNEL 5
VIRTUAL STRIKER VER. 2000.1

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

DREAMCAST原裝主機殼
HELLO KITTY版
DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

著名街機遊戲你可擁有

憑券到本店購買NEO GEO遊戲
可獲贈開心優惠
(詳情請到本店查詢)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲
《CARD CAPTOR櫻》
可獲贈精美海報
《由KISS開始》
Digimon Adventure



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

戰事一觸即發！

憑券到本店購買「Nintendo 64主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」再加著名戰略遊戲《機械人大戰64》
戰事價$1299
另
憑券到本店購買任何Nintendo 64遊戲
可作$10使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻

新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

名作遊戲想要趁手

憑券到本店預訂PlayStation遊戲《VALKYIRE PROFILE》
(初回限定版／普通日本版)
可獲$20優惠



新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

資料提供：瑞華行
© 1999 BANDAI



WONDER SWAN專頁

WONNER SWAN千禧年大攻勢

名作組別

超級機械人大戰 COMPACT 2 第1部：地上激鬥篇

發售日期：2000年3月	製造商：BANPRESTO
售價：4500日圓	容量：32M＋256K SRAM



講到名作，相信大家一定不會否認《超級機械人大戰》是名作，在差不多所有的機種之上也有推出過作品，其地位殊不簡單，之前在WONDER SWAN之中推出過《COMPACT》，在2000年3月，將會推出其續編《超級機械人大戰COMPACT 2　第1部：地上激鬥篇》，這次的計劃非常巨大，將《COMPACT 2》分為3部份推出。

這次在「第1部：地上激鬥篇」之中，除了主角是採用原創的新機體之外，亦加入了新的成員，首先是在OVA《破邪大星 彈劾王》作品之中出現過的主角機體「彈劾王」；其次便是由小丑社製作的機械人動畫作品《忍者戰士 飛影》中的多部機械，包括「飛影」、「鳳雷鷹」、「黑獅子」、「爆龍」。至於更詳細的情報，大家便要留意「WONDER SWAN專頁」日後的報道了。

忍者戰士 飛影
TOBIKAGE THE NINJA WARRIOR

破邪大星 ダンガイオー
CROSSFIGHT DANGAIOH

© 葦プロ © AIC © スタジオぴえろ © 創通エージェンシー・サンライズ © ダイナミック企画 © 東映 © 東北新社 © BANPRESTO 2000

超時空要塞 MACROSS ～TRUE · LOVE SONG～

發售日期：2000年3月	製造商：UPSTAR
售價：3980日圓	容量：16M＋256K SRAM



其實，《超時空要塞》這個名字大家一定會非常熟悉，因為不論是在動畫界之中又或是遊戲市場之中，《超時空要塞》也是一個非常受歡迎的名字，然而，這次在WONDER SWAN之中推出的《超時空要塞MACROSS ～TRUE · LOVE SONG～》是一個全新的故事，尤其是在人物方面，是全部重新設計的，所以大家不用擔心會又是玲明美和馬輝等人，單是新鮮感已經是可以說是肯定的。其次，便是在遊戲之中已含了故事和戰鬥兩方面的要素，絕對能滿足所有《MACROSS》迷的要求！





©2000 BIG WEST
© 2000 UPSTAR

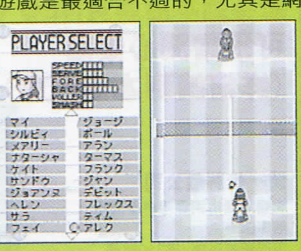
運動組別

WONDER TENNIS



發售日期：2000年3月
製造商：BEC
售價：日圓
容量：8M＋256K SRAM

這類遊戲亦可以說是WONDER SWAN的強項，因為WONDER SWAN的畫像機能比一般的手提遊戲機好，不會出現所謂的的「鬼影」，所以玩球類遊戲是最適合不過的，尤其是網球遊戲，一般的機種只能供橫向的畫面，而WONDER SWAN則是用直向的畫面來玩《WONDER TENNIS》的，所以便沒有了令人感到煩厭的「拉版」情況出現，大家亦可以更順暢的玩網球遊戲了，而且在《WONDER TENNIS》之中，更加有32名的選手供玩者選擇，實在不會比PS等彩色的機體差呢！

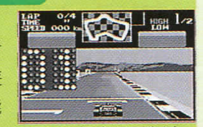


© 2000 BEC CO., LTD.

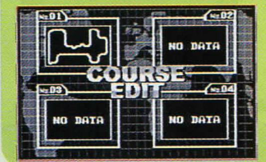
FINAL LAP

發售日期：2000年3月	製造商：NAMCO
售價：3800日圓	容量：8M＋16K EEP ROM





要數出名的運動（包括賽車遊戲）遊戲，便不能不提早期的方程式賽遊戲《FINAL LAP》了，因為如果大定是機迷的話，便一定會玩過這經典的賽車遊戲，而在WONDER SWAN之上的《FINAL LAP》更加是非常的忠於原作，除了有流暢的畫面之外，更加有左右的倒後鏡，令玩者更瞭解賽道的實際情況，像真度更高！



© NAMCO LIMITED
© BANDAI 2000

點止買機咁簡單

依家好多人買嘢都話要講數，咁樣，依家買WONDER SWAN又有乜着數呢？相信所有的《數碼暴龍》FANS一定會非常喜歡的，現在購買行貨的WONDER SWAN主機，便可以獲得一張巨型《數碼暴龍》海報，在這張巨型海報之上，大家可以看到在新推出的AVG遊戲《DIGIMON ADVENTURE》中出場的怪物和人物，非常珍貴呢！！




遊戲誌動感 VCD 專頁
知唔知邊邊個頻道有最正嘅遊戲資訊收睇呢？ 唔駛多講，梗係互動遊戲誌啦！ 高手教路遊戲出擊 《CHU CHU ROCKET!》教你真正爆機之道 《TOMB RAIDER IV》SECRET POINT逐個擊破 當然重有其他勁料 震震DC手掣與控桿同你睇得一清二楚 直擊報道Gameplayers.com.hk啟動 仲有負責人專訪 助慶街機又有新嘢玩，今云有車揸，有鎗射，仲有靚女打大交！ 話時話，下個禮拜就係聖誕節，諗唔到買乜俾朋友，睇吓我哋嘅介紹啦！ 大板細板，我哋乜板都玩過，今次同大家去玩吓最新鮮嘅「滑板車」，想踩嘅又有，想唔駛踩嘅又有，正所謂適隨尊便。
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1999



主持人：YURI

今日很榮幸請到我的大師兄KYOU客串主持，他更訪問了鐳晨的司徒劍僑先生有關將於2000年初推出的《K.O.F Zillion》漫畫，大家喜愛拳皇的朋友，千萬不要錯過以下訪問之餘，更不能錯過漫畫啊！

今次很榮幸得到NEOSUN公司的司徒先生的協力下訪問有關SNK從97年底正式授權製作漫畫以來，第一次在NEOGEO十週年中嘗試第一次授權海外製作原創漫畫的一些事情。

KYOU： 作為第一次制作電玩遊戲的漫畫，將採取怎樣的重點去制作？

司徒劍僑： 由於市面大部份的電玩漫畫，在畫面處理及故事方面都與原著有很大的出入，固今次製作「拳皇Z」的重點是要拾回原著的精神，每一情節及每一個格鬥動作都盡力配合「THE KING OF FIGHTERS」的精髓，令讀者們知道電玩漫畫的新定義。

KYOU： 製作已展開差不多2個月之多，其間中有甚麼辛苦的地方？有趣的事情？

司徒劍僑： 製作「拳王Z」時因要與SNK保持故事上的溝通，以致起初會花上很多時間互相配合，所以有時連睡覺時間也沒有，最辛苦的是每日工作30小時，睡8小時，再做30小時！有趣的是現在我們工作間長期有一堆「提神」飲品，如「雞精」、「咖啡」及「X牛」等…，其實應該算自我勞疫！

KYOU： 話題轉回故事內容，因設定上的資料頗多深奧、構思故事上是需要比平時更多時間來編排呢？

司徒劍僑：因為《K.O.F》本身已有設定故事內容，所以「拳王Z」的故事大綱也不難創作，但時間卻花去了如何令每段劇情都精彩，及怎樣才能發揮每個角色最完美的格鬥技巧，這點是比一般漫畫的畫法花上更多時間。

KYOU： 回到漫畫方面，今次除了香港以外，台灣、星馬、中國將同步發行外，司徒劍僑：還首次會發行到韓國、美國、意大利和法國及日本等地，相信壓力不少，你將會頃向那一個國家作為目標？

這點我並沒有考慮，因本人深信，祇要是一本擁有高水準的漫畫，任由去到那裏都是受歡迎、受尊重的漫畫，我的目標祇要將「拳王Z」做到最好就可以了。

KYOU： 這個漫畫還有二個星期便推出了，可否向SNK的FANS說句話？

司徒劍僑：由「期望」、「喝采」、到「平淡」，這段歷史我希望可以劃上句號。新的里程，新的世紀，新的「拳皇Z」會喚起大家的新的信心，一個好的電玩是會出現一本好的電玩漫畫。

KYOU： SNK與NEOSUN都非常期待會得到支持，請多多指教！

今次作為第一男主角的八神庵及穆二男主角「真」草薙京，雖然他們在《K.O.F'97》的故事中的責任已經完結，在《K.O.F'99》中的所有主角的責任交托給新主角「K'」了。如要輪為大配角的八神和草薙，SNK相信FANS也不會接受非常殘酷的現實，所以作為NEOGEO十週年紀念，就讓這兩位曾一度風行各地的主角在另一個媒體中繼續他們的故事，踵然他們不會直接與電玩的《K.O.F》有任何關係，但非常希望論各位FANS支持，這絕不會弱於電玩的設定的，由SNK及NEOSUN誠意獻給大家的新生的「THE KING OF FIGHTERS~ZILLION~」。

NGPC 軟件預告

聖誕節快到了，你有冇為要些甚麼聖誕禮物而十分煩惱呢？我們早已幫你計劃好了，鍾意打機的你又怎可沒有一部手提遊戲機呢？可以隨時隨地的打個痛快！在聖誕節NGPC特別為你度身訂造了NGPC專用遊戲：





聖誕節強力推介！！

GAME NAME	類型	隨遊戲盒帶附送
頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM	FIGHTING	精美海報及為頂上決戰 最強FIGHTERS特製精美2000年月曆乙個
SONIC THE HRDGEHOG POCKET ADVENTURE	ACTION	—
FASELET！	SIM/RPG	中文遊戲說明書

© SNK 1999 © CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.



GUN SURVIVOR 即將殺到嚟！

經過開發部千辛萬苦的最後調整，《BHGS》終於決定在明年一月二十七日推出，而披着重重神秘面紗的遊戲系統亦漸露曙光，就讓我在這裏為大家介紹其中的新增設定吧！首先介紹三名在遊戲中擔起重任的角色，分別是因直升機墜落而失憶的主角、管理着地下水道的中年男子安迪、與及曾被UMBRELLA洗過腦的12歲少年洛特，此外目前已知道除了各種喪屍外，不斷狙擊玩者的還有由UMBRELLA派遣的黑色謎之武裝集團，承襲了前幾作的故事。至於系統方面，據知開始在《BH 3》時引入的受歡迎系統RANDOM SET今集亦照樣登場，務求令玩家即使多玩幾次也不會感到納悶。若大家想對此作有更深入的了解，除繼續收看本專頁外亦可購買和遊戲同步推出、由遊戲誌編輯部製作的攻略本《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》(暫名)。



來自海外的名作 SOUL REAVER

由海外名廠EIDOS開發的3D動作遊戲《LEGACY OF KAIN SOUL REAVER》，不獨在北美地區受到好評，電腦版與PlayStation版售出超過100萬套，在日本亦將會推出日語PS版，而負責發行的正是致力擴大軟件路線的CAPCOM。主角KAIN是一名被咀咒了的不死戰士，為了執仇雪恨而踏上血腥之路，本作利用業界高水平的立體描繪技術，將立體迷宮變得更具真實感。





讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《1941》到家用機；最喜歡角色是《希特拉復活》的主角」。

今期讀者來信

《BIOHAZARD》1至3集都十分好玩！尤其是1和3集！難度十分之高！真有一種絕望的感覺！而為何第3集將第2集的表裏關刪除？這樣使我覺得3集的耐玩度減低！希望下一集《BIOHAZARD 4》和外傳《BIOHAZARD CODE：Veronica》仍可保留這個系統！而今集的LIFE SELECTION十分之好！每次玩都有不同選擇！但太多時間選擇，使刺激性減低！

希望下次爆機後的遊戲可以做喪屍OR大佬(TYRANT OR NEMESIS都不錯，HUNTER都不差，GRAVE DIGGER就不必了！)，這樣一定十分好玩！

而我最喜歡的CAPCOM角色是《STREET FIGHTER II》的軍佬古列！但自從他的腳刀變成二段攻擊後，我覺得他變得弱了，希望他在《SNK VS CAPCOM》裏變得更強！

李卓廷

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲誌千禧年鑑

*專題特集：遊戲機的過去、現在、未來
同你逐個睇*（由雅達利至Dolphin）

次世代遊戲最高銷量你又知多少？
世界至高銷量之次世代遊戲話你知*

收錄98年中旬至99年底之所有次世代遊戲；數量多達1200多隻



PlayStation超過950多隻
Saturn超過120多隻
Nintendo 64超過90多隻
Dreamcast超過90多隻

資料秘技*
*應有盡有!!

史上最厚的「遊戲誌年鑑」——全書厚達280多頁
只售68元

絕讚發賣中



36P重量級內容!集中火力全面報道!

非一般DC攻略

真正最強對最強 汎用機體全面分析
電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM
與天諸流星的最終決戰
魔劍X

DC人強馬壯 新作勢如破竹

烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章
STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTERN
STREET FIGHTER III W IMPACT
VIRTUA STRIKER 2 ver.2000.1
SENTIMENTAL GRAFFITI 2
SPACE CHANNEL 5
爆裂無敵番外王
Jet Coaster Dream
SUNRISE英雄譚
來打哥爾夫球吧!

魔劍X
-MAKEN X-

© ATLUS 1999

TEXT：時雨



VR機師訓練計劃始動！

DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓 發售日：發售中
容量：GD-ROM 記憶：4 BLOCK
ACT／MEM／1-2P／對應TWINSTICK、VGA、對戰線

萬眾期待的DC版《VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》（以下簡稱《VOOT》）終於推出。雖然遊戲的一大賣點「NETWORK對戰」在香港不可能玩到（即使打IDD也不行，因為《VOOT》使用的電話專線「KDD DonD」只容許日本國內的電話用戶使用），但遊戲本身卻提供了CABLE對戰功能，效果幾乎和街機一模一樣，絕對是做福了香港玩家！


■使用了對戰線後，DC版絕不比街機遜色

基本操作法解說

驟眼看《VOOT》的操作法好像很難理解，但其實只要懂得重點，很快玩者的手就會和VR混為一體！

VR的移動

步行

TS：將控制桿推往任一方向
DC：按十字掣的任一方向

步行是VR最基本的移動法，速度快的VR如Fei-Yin只是用步行就能躲開大部分攻擊。留意用一支桿移動的速度比用兩支時慢。



旋轉

TS：一支桿推前，另一支拉後（↑・↓或↓・↑）
DC：按ANALOG掣的左或右

可以用來索敵，又或者是用作瞄準之用（如RAIDEN的LASER）。普通站立時的旋轉虛位極多，用的機會甚少。留意在步行、DASH和跳躍時都可以進行旋轉，如果按實TURBO掣來旋轉，更可以加快旋轉的速度，是為「TURBO旋轉」。

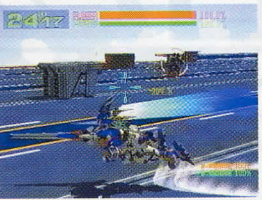


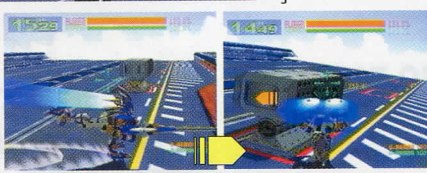
註：TS為TWINSTICK；DC為DC控制器（TYPE A）

DASH

TS：將控制桿推往任一方向時按TURBO掣
DC：按十字掣的任一方向加TURBO掣

DASH是《VOOT》中用得最多的行動之一。它的速度比步行快上許多倍，所以能避開大部份的攻擊。在DASH的途中再按一次TURBO掣就可以立即停下來，這叫做「DASH CANCEL」。此外，利用新系統「VERTICAL TURN」（VT），玩者可以中途改變DASH的方向（最多轉90度，如果其中一個是橫DASH，則最多可轉135度），方法是在DASH後按實TURBO掣，然後將控掣桿回中（即沒有任何入力），再向想去的方向移動就行了。

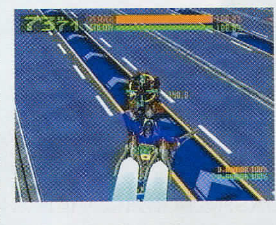



■VERTICAL TURN一例

跳躍

TS：將兩支桿推向外側（←・→）
DC：按Y掣

在《VOOT》中跳躍的用途有二。第一，在跳躍的一瞬間可以即時索敵，即是說，在失去了敵人蹤影後，用跳躍就能將敵人重新捕捉在眼前。加上在跳躍後，可以用蹲下的入力法（TS：將兩支桿推向內側（→・←）／DC：按A掣）來迅速着地，減少虛位，這叫做「JUMP CANCEL」，是《VOOT》中索敵的基本。

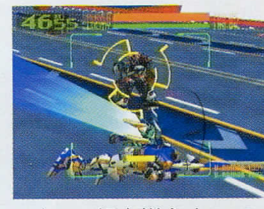


跳躍的第二用途，是避開敵人的攻擊。一般來說，《VOOT》內的武器都缺乏縱向（即Y軸）追蹤能力，因此即使眼見自己快要被擊中，只要用跳躍就可以輕易回避。另外，雖然使用的機會不高，但各VR都可以進行二段跳躍，方法是在跳躍上昇中再輸入多一次「←・→」（或DC手掣的Y）。

空中DASH

TS：在跳躍上昇中，將控制桿推往任一方向加TURBO掣
DC：在跳躍上昇中，按十字掣的任一方向加TURBO掣

《VOOT》新增的移動法。基本操作法和地上的DASH相同，而且一樣可以進行「DASH CANCEL」和「VERTICAL TURN」。一般來說空中DASH的速度比地面的為慢，但行走距離則較遠。不過要注意空中DASH着地時的硬直時間相當長，因此玩者應盡可能將DASH的高度降低，最理想當然是貼着地面來DASH啦（通稱：超低空DASH）！



空中DASH的用處有許多，最常見的用法，是用跳躍避開敵人的攻擊後，立即用空中DASH攻擊來「陰」對手的硬直。

畫面說明

1. 戰鬥餘下時間

當到達限制時間後，以體力多的一方為勝利者。如果沒有時間限制，這裏會顯示「DEATH MATCH」字樣。

2. 體力計

敵我雙方的剩餘體力，到達0%時VR就會被擊破。

3. SET POINT

顯示現時雙方的勝負數。一局內的總ROUND數可在OPTION內設定。

4. 距離計

現在和敵人之間的距離，單位是「米」。根據距離的遠近，數字的顏色亦會有所不同。100米內時是紅色；100-400米時是黃色；400米外是白色。

5. 準星

當沒有LOCK-ON敵人時，所有攻擊都會向着這個準星飛去。

6. LOCK-ON

當敵機經過畫面中央的準星後，直到它離開玩者視線範圍為止，在它的上面都會有一個圓形的LOCK-ON圖案，代表玩者的VR已經鎖定了對手。這時玩者的攻擊就會自動向着對方飛去。如果敵機進入玩者的近接武器起動範圍，LOCK-ON圖案就會變成兩個圓形，這個狀態叫做「DOUBLE LOCK-ON」，代表玩者隨時可以進行近接攻擊。

7. 武器能量計

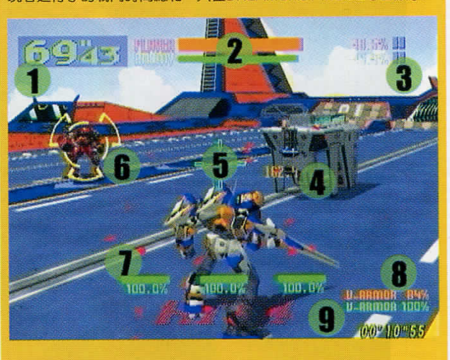
這三條BAR分別顯示了LW、CW和RW的剩餘能量。每當玩者使出任何攻擊，都會耗用該武器一定分量的能量。如果能量不足，玩者就會聽到「BU-BU-」的聲音，通知你該武器暫時不能使用。能量計的顏色是和剩餘能量有關的，0-33.3%時是紅色；33.4%-66.6%時是啡色；66.7%-99.9%時是藍色；100%時是綠色（儲滿100%的能量計一段時間後會隱藏起來）。
在DOUBLE LOCK-ON時，可以使出近接攻擊的武器計會變成黃色，使用近接攻擊不會消耗能量。

8. V-ARMOR值

顯示了敵我雙方的殘餘V-ARMOR值，上面的是自機，下面的是敵機。各位可視V-ARMOR是一個能將敵人的攻擊反射（因此不受傷害）的防護罩，它的數值越高，將敵人攻擊反射的能力就越高，不過留意V.ARMOR並不等同防禦力（例如ANGELAN的V.ARMOR很厚，但防禦力卻極低）。

9. 時間計

玩者進行了的戰鬥時間總和，只在DREAMCAST MODE才會顯示。



VR的攻擊

每部VR都有3種武器，分別是右手（RW）、左手（LW）和中央（CW，即左右同時按）。通常RW是光能槍、機槍或火箭砲等可連射的武器；LW是如手榴彈、燃燒彈或空

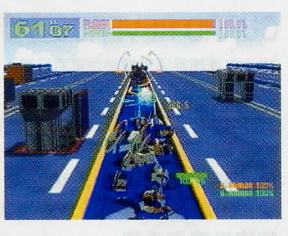
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999
CHARACTERS © SEGA ENTERPRISES, LTD.／AUTOMUSS
CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME

雷等單發系牽制武器；而CW則是最具有該VR特色的武器，如RAIDEN的大型LASER，或SPECINEFF的鐮刀衝擊波等。

「只有三種武器，會不會太少了？」可能讀者會這樣問。但不用擔心，因為各種武器都有以下幾種形態：通常（即站立）、蹲下、跳躍、DASH和TURBO攻擊五類，它們的攻擊力、追蹤能力和飛行速度等都各有特色，而如何在適當的時候使用適當的武器攻擊，是所有VR機師的必修課程。

通常攻擊

TS：站立或步行狀態時按任一武器
DC：同上



最基本的攻擊方法，攻擊力、彈速都不高，但勝在使用的能量少和沒有硬直，適宜用來牽制敵人。

蹲下攻擊

TS：將兩支桿推向內側（→・←）同時按任一武器
DC：A掣和任一武器同時按

彈速通常比站立攻擊為高，而且有較高的對空性能。另外由於攻擊時的姿勢重心較低，所以有即使被敵人擊中也不容易被打跌的優點。



移動蹲下攻擊

TS：在步行時將兩支桿推向內側（→・←）同時按任一武器
DC：在步行時同時按A掣和任一武器

普通的蹲下攻擊通常會有一小段的硬直時間，故此容易被敵人反擊。不過如果在步行時使出蹲下攻擊，就能消除這段硬直時間，保持自機的回避能力。



跳躍攻擊

TS：在跳躍上昇時按任一武器
DC：同上



跳躍攻擊可以擊中躲在障礙物後的敵人，如果在近距離時使出，更可以從敵人的視線範圍外攻擊。不過在着地時的空位極大，容易受到敵人反擊，因此記得在攻擊後用「JUMP CANCEL」加快着地的速度。

DASH 攻擊

TS：在DASH時按任一武器
DC：同上



在DASH的時候瞬時瞄準敵人攻擊。由於是將回避、索敵和攻擊三為一體的行動，因此是所有VR的攻擊主力技。而根據玩者DASH的方向，DASH攻擊的形態和性質都會有所不同，例如前DASH的攻擊力和彈速都較高；橫DASH的攻擊範圍則較廣。不過要注意DASH攻擊後是不能DASH CANCEL的，因此會有少許硬直時間存在。

蹲下DASH攻擊（又稱滑行攻擊）

TS：在DASH時將兩支桿推向內側（→・←）再按任一武器
DC：在DASH時按A掣加任一武器

在DASH時也可以蹲下攻擊，通常它的追蹤能力會比普通的DASH攻擊為強，威力亦較高，但射程則會被縮短，不適宜在遠距離使用。



空中 DASH 攻擊

TS：在空中DASH時按任一武器
DC：同上



空中DASH攻擊的主要用途，是避開敵人的地上DASH攻擊後進行反擊。其性能和地上DASH攻擊相類似，但比起地上DASH攻擊它的硬直時間更長，因此不宜在敵人可自由行動時使用。

右 TURBO 攻擊

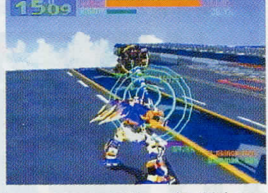
TS：右TURBO（RT）掣加任一武器
DC：B掣加任一武器



RT攻擊通常有着極高的破壞力，但在攻擊後亦有極長的硬直時間，換句話說，是「高風險、高回報」的攻擊。除站立外，在蹲下或跳躍時均可使出RT攻擊，但在步行或旋轉中則不能使用。

左 TURBO 攻擊

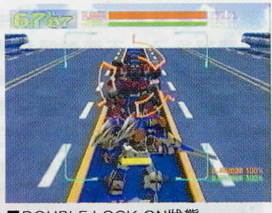
TS：左TURBO（LT）掣加任一武器
DC：X掣加任一武器



比起RT攻擊，LT攻擊的性能多姿多采，有增加連射性能的，有令敵人立即跌倒效果的，也有是用來削敵人V-ARMOR的，但所有LT攻擊之間有一個共通點，就是硬直時間很少，而且可以在攻擊後用DASH或跳躍等行動來CANCEL其硬直，因此實用性比RT攻擊來得要高。和RT攻擊一樣，可以在站立、蹲下或跳躍時使出來。

近距離的攻防

當玩者和敵人之間的距離夠近，畫面上的LOCK-ON圖案就會變成兩個圓型，代表玩者已進入可以使用近接攻擊的範圍，這叫做「DOUBLE LOCK-ON狀態」。而能夠作出近接攻擊的武器，其武器能量計會變成黃色（各VR武器的近接距離可參考附表）。而除了攻擊外，玩者的VR還可以作出多種特殊行動，以下將為大家一一介紹。



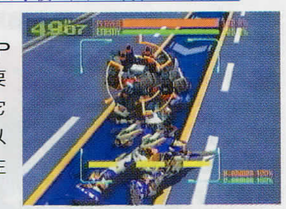
■DOUBLE LOCK-ON狀態

各 VR 的近接武器發動距離

VR名	RW	CW	LW
TEMJIN	59.8	99.9	69.9
APHARMD B	79.9	139.9	64.9
APHARMD S	74.9	99.9	64.9
RAIDEN	74.9	34.9	64.9
Fei-Yen Kn	79.9	94.5	54.9
GRYS-VOK	54.9	79.9	64.9
DORDRAY	54.9	69.9	79.9
ANGELAN	64.9	79.9	79.9
CYPHER	59.9	64.9	69.9
BAL-BADOS	64.9	59.9	84.9
SPECINEFF	64.9	89.9	69.9

QUICKSTEP（QS）

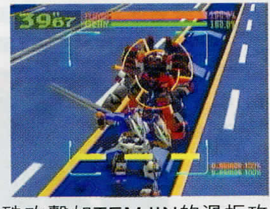
TS：按實任一TURBO掣後，迅速地向任一方向移動
DC：同上



QUICKSTEP是近接時最重要的行動之一，它的優點，是可以讓玩者迅速地在敵人周圍移動，而又不會失去敵人的蹤影。加上在QS途中隨時都可以用DASH、跳躍或擋格去CANCEL，極之具靈活性。由於QS的入力法比較特殊，起初可能會有點不習慣（經常變成普通的DASH），但只要緊記「先按TURBO掣後推桿」這法則就行了。

檔格（GUARD）

TS：將兩支桿推向內側（→・←）
DC：A掣



檔格可以大幅減少敵人近接攻擊的傷害，是格鬥戰攻防中不可缺少的行動。除了普通的近接攻擊外，某些特殊攻擊如TEMJIN的滑板攻擊、DORDRAY的特攻和CYPHER的「S.L.C. DIVE」都可以用檔格來防禦。不過留意檔格對普通的射擊攻擊是無效的。

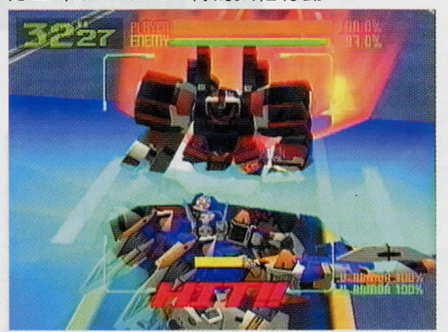
各種近接攻擊

《VOOT》的近接攻擊種類繁多，而且各有不同的用途，因此玩者務必要記着這些攻擊的性質和用法，並在正確的時機使用出來，相信這樣一定能加強自己的進攻能力。

通常近接攻擊

TS：DOUBLE LOCK-ON狀態時按任一武器
DC：同上

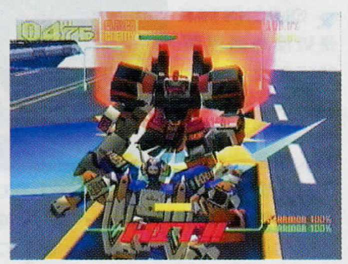
通常近接的優點是它可以作出二連甚至三連（只限APHARMD兄弟）攻擊，方法很簡單，只要在第一下攻擊發生前再按多一下該武器就行了，不過要留意這不是連續技，敵人仍是可以擋的。通常近接的另一缺點是它的發生時間較長，容易被敵人用DASH或跳避開，因此玩者一見到自己將會揮空時，便應立即CANCEL，轉為其他行動。



蹲下近接攻擊

TS：DOUBLE LOCK-ON狀態時將兩支桿推向內側（→・←）和按任一武器
DC：DOUBLE LOCK-ON狀態時按A掣和任一武器

因為蹲下近接是攻擊敵人下半身的關係，所以可以無視敵人的擋格。不過它的發生速度比通常近接更慢，威力弱而且在CANCEL方面有限制，只適宜用來對付喜歡擋的對手。



TURBO 近接攻擊

TS：DOUBLE LOCK-ON狀態時按右TURBO掣加任一武器
DC：同上

威力絕大的近接攻擊，即使被敵人檔格，也可以令對手吹飛（即跌倒），不會受到反擊，但出招時間普遍來說都較長，宜在一些確定會命中的情況使用。



DASH 近接攻擊

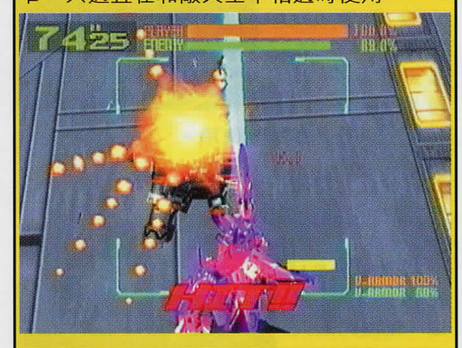
TS：在前或斜前DASH時按實TURBO掣，然後將桿拉後按任一武器
DC：在前或斜前DASH時按實TURBO掣，然後按下方向和任一武器

在眾多的近接攻擊中唯一不需要在DOUBLE LOCK-ON狀態就能使用的招式。最適宜在和敵人的DASH交叉，或者是瞄準敵人的DASH／着地硬直時使用，如果再利用DASH旋轉來微調攻擊的角度，命中率就可以更加高。



空中DASH近接是CYPHER的專利

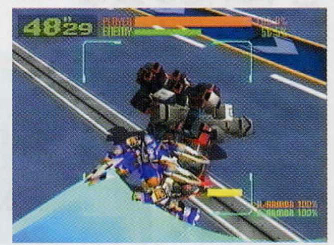
在11隻VR中CYPHER是唯一一隻有空中DASH近接的機體，不過其攻擊範圍極之狹窄，只適宜在和敵人空中相遇時使用。



QUICKSTEP 近接攻擊

TS：將控制桿推向左或右的同時按TURBO掣和任一武器
DC：同時按左或右方向掣、TURBO掣和任一武器

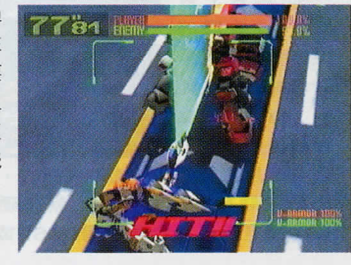
在QUICKSTEP的同時使出近接攻擊。可以繞到敵人的後方和解除其的擋格，令敵人避無可避。向左轉和向右轉時的攻擊動作是不同的，當然它們在性能上亦會有所分別。



小跳躍近接攻擊

TS：將控制桿推向外側（←・→）的同時按任一武器
DC：同時按Y掣和任一武器

進行小跳躍後用武器從上空襲擊敵人。能夠在一瞬間解除敵人的擋格，相當容易擊中，另外也可以攻擊JUMP CANCEL中的敵人。不過要留意在揮空後要有被敵人狠狠地反擊的覺悟。



DOWN 近接攻擊

TS：當有武器能量計是綠色的時候使用該武器攻擊
DC：同上

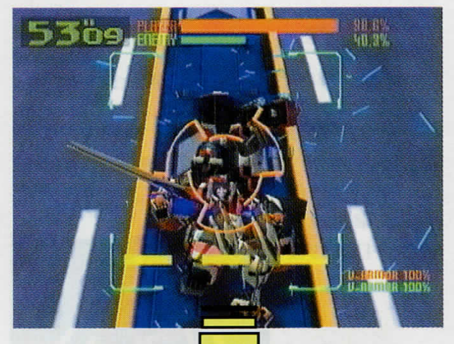
每部VR都有一招DOWN攻擊，只要敵人是在近距離倒下時就能使用。不過要小心一旦MISS後一定會被敵人反擊。

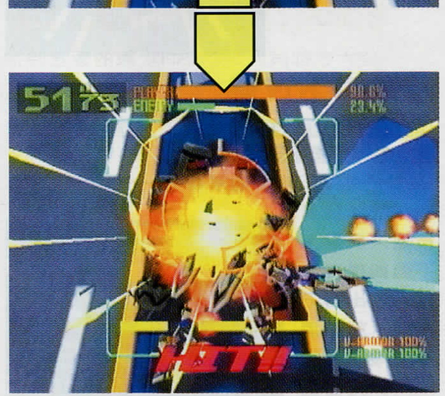


GUARD REVERSE 近接攻擊（GR）

TS：在有擋格姿勢時按左或右武器
DC：同上

GR是在擋了敵人的近接攻擊後，最快速的反擊手段。不過其實只要一出現擋格的姿勢，就可以立即使出這招。GR的攻擊速度快，追蹤性能強，而且攻擊力不俗，是各VR的接近戰主力技。





善用各式各樣的CANCEL！

雖然《VOOT》中的武器都有追蹤能力，但其實只要用橫DASH就能避開絕大部份的攻擊，所以趁敵人在硬直時攻擊是《VOOT》的基本戰法，而如何令自己的硬直時間縮短則是回避的要點。以下介紹的幾種CANCEL法，都可以令VR的硬直時間縮短，是必須掌握的技巧。

I. 將攻擊的硬直CANCEL

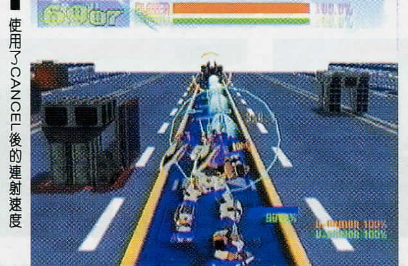
在眾多的攻擊方法中，最容易CANCEL的是通常攻擊和左TURBO攻擊。它們不論是用步行、DASH、跳躍和QUICKSTEP都能CANCEL，因此可以順暢地轉變戰術。

通常攻擊CANCEL法

最有名的通常攻擊CANCEL技，莫過於這招「MACHINE GUN」，方法是在通常攻擊後，將控制桿稍微動一動，再輸入通常攻擊，不斷重覆這步驟，就能將本來單發的武器連射。



■原來的連射速度



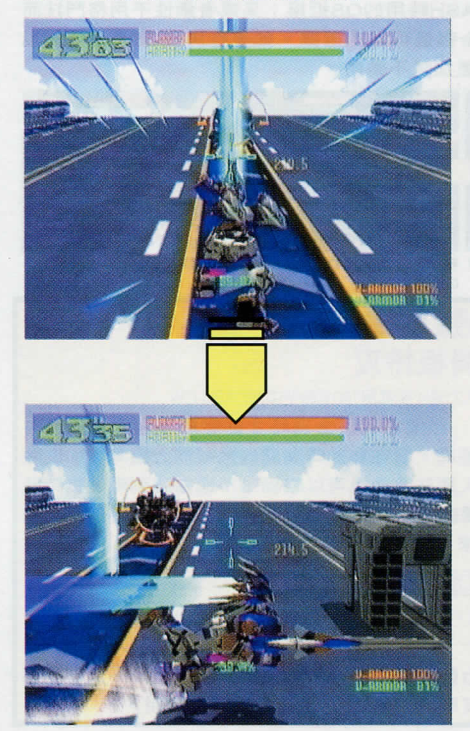
■使用了CANCEL後的連射速度

左TURBO攻擊CANCEL法

在左TURBO攻擊後立即DASH是最常見的用法，CANCEL的方法比較特殊，玩者要在輸入了攻擊後，保持按實左TURBO掣，然後立即推桿往想DASH的方向。

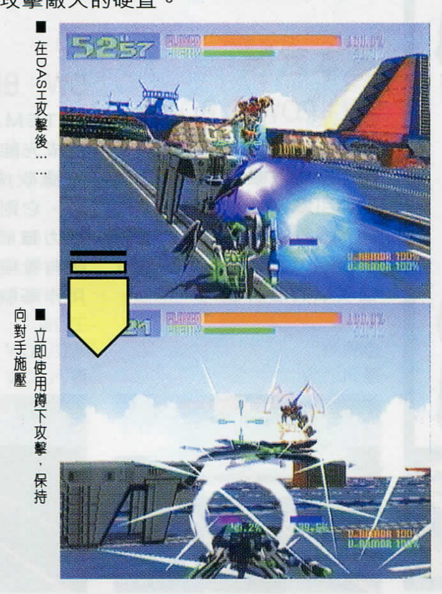
II. 將DASH攻擊的硬直CANCEL

相信大家都試過在DASH攻擊的硬直時被敵人襲擊，但其實只要懂得CANCEL硬直的技巧，就能將受傷的機會減到最低。



在地上DASH攻擊後……

地上DASH攻擊的硬直，可以用蹲下攻擊或跳躍去CANCEL。如果想保持進攻的狀態，前者是個較好的選擇；而後者則在避開敵人攻擊的同時，又可以利用空中DASH來攻擊敵人的硬直。



■在DASH攻擊後……

■立即使用蹲下攻擊，保持向對手施壓

在空中DASH攻擊後……

在空中DASH攻擊後、或者是空中DASH CANCEL着地的一瞬間，可以用蹲下攻擊去消除硬直時間，通常是以硬直時間短的左TURBO攻擊為首選。當然，相殺能力高的攻擊也個好選擇。不過要留意普通的JUMP CANCEL和跳躍攻擊的硬直是不可用此法CANCEL的。

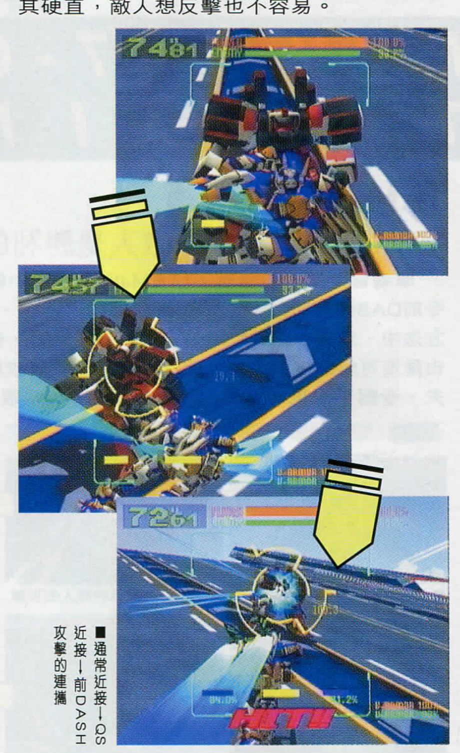


■ 空中DASH攻擊後有很長的着地時間

■ 同樣可用蹲下攻擊去CANCEL硬直

III. 近接攻擊的CANCEL

在上一頁介紹了的各種近接攻擊和行動法，絕大部分都可以CANCEL，如果能有效地將它們連結起來，就可以創造出多姿多彩的連攜攻擊，令敵人不知所措。當中最常用的一招，莫過於是QUICKSTEP近接攻擊。一方面玩者可以在通常近接攻擊後CANCEL出這招，另一方面即使它被敵人擋了或避開了，也可以立即用DASH或跳躍去CANCEL其硬直，敵人想反擊也不容易。



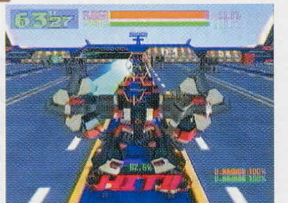
■通常近接→QS近接→前DASH攻擊的連攜

近接攻擊CANCEL一覽表

起始技＼CANCEL技	通常或TURBO近接	蹲下近接	格擋	QS或QS近接	跳躍或小跳近接	DASH
通常近接(攻擊前)	×	○	○	○	○	○
通常近接(攻擊後)	×	×	○	○	○	○
TURBO近接(攻擊前)	×	○	○	○	○	○
TURBO近接(攻擊後)	×	×	○	×	×	×
蹲下近接(攻擊前)	○	×	×	○	×	○
QUICKSTEP近接	×	×	○	×	○	○

特殊的CANCEL法——HALF CANCEL

一部份VR的CW(例如RAIDEN的LASER和GRYS-VOK的飛彈)，可以在輸入指令後放開其中一邊的扳機，來達到只用半邊身攻擊的效果。雖然攻擊的範圍縮窄，但這樣做可以令武器能量的使用量減半。





MBV-707-G TEMJIN

兼具了速度和火力的優秀VR

繼承了前作的傳統，TEMJIN仍然是遊戲中性能最平均的機體。不論是機動力或者是攻擊力它都屬於標準型，非常適合初學者使用，但標準的性能並不代表它的實力就只是中等，在熟練的機師手中，TEMJIN絕對是個可怕的對手。

基本武裝

LW：POWER BOMB

載滿能量的小型炸彈，會在接近敵機、子彈或障礙物時引爆，威力雖然不高，但其爆風卻有着極高的武器相殺能力，可以作為防禦敵機攻擊的盾牌使用。

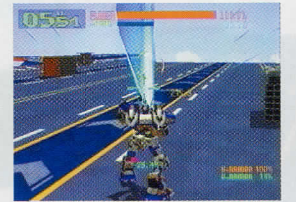
主力技：
通常LW
蹲下LTLW



CW：BEAM SWORD

TEMJIN的光能槍可以變成光能劍，在近距離時將敵機砍成兩截。在遠距離時，它則可發射出劍風，攻擊力雖然不高，但和LW一樣有着極佳的相殺敵，適宜用作牽制敵人行動之用。

主力技：
站立LTCW
蹲下LTCW



RW：BEAM RIFLE

TEMJIN的主力武器——光能槍。根據發射形態的不同，其威力、彈數和追蹤能力都會改變，因此極富靈活性，可對應各式各樣的戰局。

主力技：
通常RW
(空中)前DASH RW



TEMJIN基本戰術

令前DASH RW擊中敵人是勝利的關鍵

筆者曾聽過一句名言，「TEMJIN在作戰中的目標只有一個，就是令前DASH RW擊中敵人。」這是絕對正確的，因為在TEMJIN的攻擊方法中，就只有前DASH RW有足夠的威力，但單是胡亂地向前衝，也是沒可能擊中敵人的。因此，玩者需要在攻擊之前，做一些準備工夫，令對手出現硬直時間，然後再用RW準確地反擊。例如：


■ 通常RW或LTCW牽制


■ 用橫DASH避開敵人的攻擊


■ 用VT改向前DASH，開火攻擊敵人硬直


■ 用跳躍避開敵人的前DASH攻擊


■ 迅速地空中前DASH


■ 配合敵人的硬直時間，用RW反擊

中、近距離強襲法


■衝進爆風內，利用強大的相殺能力單方面攻擊！

TEMJIN的通常LW攻擊能量炸彈可以做出一個半球狀的爆風，由於它有阻擋敵人攻擊的能力，玩者可以將它當作盾牌使用，然後一口氣前DASH衝入爆風內，再用RW襲擊敵人。如果敵人被爆風炸中，他想避開之後的前DASH RW就更形困難了。

用蹲下LTLW來CANCEL硬直和削減敵人的V. ARMOR

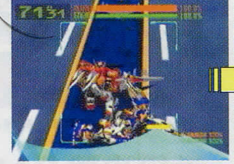
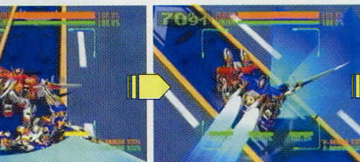
雖然前DASH RW是非常強力，但它本身亦會有硬直時間存在，而且在面對V. ARMOR厚的VR時（如DORDRAY和ANGELAN），即使是在150米內擊中敵人，子彈也可能被V. ARMOR彈開。而可以同時解決這兩個問題的，就是蹲下LTLW。它的彈速極快，追蹤能力又高，而最重要的，是它可以大幅地削弱敵人的V. ARMOR（約40%），令RW更易擊中。由於它是蹲下LT攻擊的關係，可以用來CANCEL任何DASH攻擊後的硬直，因此玩者應養成每逢有DASH攻擊硬直，就使用蹲下LTLW的習慣。


■ DASH攻擊落空後……


■用蹲下LTLW來掩護，攻守一身

近接時的行動

TEMJIN在近接時的選擇非常多，有出招極快的站立RW和GR LW；在估計敵人會DASH時用的QS近接；又或者索性不用格鬥技而來個前DASH RW，全都是可靠的選擇。如果能再將QS和DASH混在攻擊當中，敵人就更加防不勝防。



■ 近接攻擊一例。用QS近接威嚇敵人……


■ 然後用跳躍CANCEL了QS……


■ 立即用滑板攻擊！

TEMJIN的特殊攻擊

滑板特攻



入力法：全武器100%時空中前DASH CW

必須在武器全滿時才能發動，並會用盡所有能源。它在發動時瞬間的追蹤能力極高，即使敵人是在背後也可以瞄到，不過在碰到障礙物時就會停下來。由於用跳躍就可以輕鬆回避，不適合在遠距離時使用，相反在近接時突然使出來有意想不到的效果。

回旋斬




入力法：在CW武器100%時旋轉（↑・↓）按CW

拿着劍一邊高速回旋，一邊向敵人突進。威力雖大但起手慢，被敵人避開或擋後一定會受到反擊，只宜在攻擊敵人着地時使用。



HBV-502-HB(DNA)/RVR-75(RNA)

RAIDEN

以壓倒性的破壞力將敵人粉碎

從兩肩射出的LASER是RAIDEN的標誌，不論是射程和威力都是一等一的。除了LASER外，右手的火箭砲和左手的炸彈／燃燒彈亦是極之易用的武器，再加上良好的機動的和重裝甲，RAIDEN仍是《VOOT》最強機體之一。

基本武裝

LW：GROUND NAPALM

在地上滑行的圓形炸彈。根據發射形態的不同，可以產生數種不同的爆風——平面形、球形和火柱形等，全都有着很高的武器相殺能力，是限制敵人行動範圍的最佳方法。

主力技：
通常LW
前DASH(蹲下)LW



CW：LASER

相信不用多說，LASER是RAIDEN的最強武器，雖然缺乏追蹤能力，但可以自行用旋轉來補救。RAIDEN的CW除了用來攻擊外，還可以射出有麻痺效果的光能網，用途廣泛。

主力技：
蹲下CW
站立或蹲下LTCW



RW：HYPER BAZOOKA

RAIDEN的右手武器是一支強力的火箭砲，其火力比一般的RW武器為高。雖然是實彈武器，但它可以射出4種不同的砲彈，能夠牽制敵人的同時，又有很強的殺傷力，不過缺點是射程比較短。

主力技：
通常RW
前或斜前DASH蹲下RW



RAIDEN 基本戰術

通常RAIDEN的初學者都會太着意要令LASER擊出敵人，但其實能確實地用CW打中敵人的機會不多，相反RW的火箭砲命中率要比CW高，如能配合牽制力強而且可令敵人麻痺的LTCW電磁網就更加有效了。基本上使用RW時是以蹲下攻擊為主，因為其追蹤力很高，例如前DASH蹲下RW就是攻擊敵人硬直的絕佳手段，攻擊力亦相當不俗。


■用LTCW加HALF CANCEL射上單邊電磁網……


■在敵人DASH的去路上再放半邊電磁網……


■在敵人無路可逃時，用前DASH RW攻擊！

一擊必殺的LASER攻擊！

基本上最常用的LASER是蹲下CW。不單止攻擊後立即能繼續下一個行動，而且可以用來消除DASH攻擊後的硬直時間，並能同時相殺大部分敵人的攻擊。加上對空能力亦相當強，幾乎是萬能的攻擊法。

至於通常的站立LASER，用途雖然沒有蹲下的廣泛，但它在攻擊後亦可以用DASH去CANCEL，因此虛位不算多。除此之外，如果先用通常RW來CANCEL出招，就能使出完全沒有準備動作，俗稱「光速LASER」的攻擊！


■站立LASER啟動後……


■立即用橫DASH來CANCEL，要練習！


■先按RW，在火箭射出前按CW的話……

■光速LASER發射！敵人很難防範

近接時都是以LASER主導！

RAIDEN的CW近接發動距離極短(只有34.9米)，但這並不是缺點，相反是個極大的優點，因為這即是說玩者在極近的距離時仍然可以使用普通的LASER，命中率極高。RAIDEN在LASER發動時全身都有攻擊判定，敵人如果想用近接攻擊反擊，反而會被LASER擊中，所以大家可放心多用。

正因為近距離的LASER有着這樣懾人的威嚇力，敵人一定會極之害怕正面面對RAIDEN，而改用DASH來攻擊玩者。因此大家要有隨時CANCEL LASER，轉變為其他行動的心理準備。

■用LASER威脅對手

■見敵人逃走後，立即用DASH去CANCEL

■VERTICAL TURN前DASH RW攻擊其硬直

削弱對手V.ARMOR的方法

雖然LASER不會被V.ARMOR反射，但主力武器RW卻有此可能性，因此玩者必須懂得削弱對手的V.ARMOR。其實，RAIDEN大部分LT攻擊都可以削走敵人的ARMOR，而最好用的，應是蹲下LTCW，因為在牽制敵人的同時又有削甲之效。


■LTRW沒有攻擊力，純為削V. ARMOR之用


■在敵人麻痺期間會不斷扣V. ARMOR的蹲下LTCW

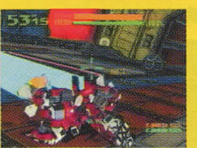
RAIDEN 的特殊攻擊



全裝甲脫離

入力法：在跳躍上昇中按START掣(DC手掣的ANALOG上或下)

將自己身上的V.ARMOR全部脫掉及失去九成的HP，以換來比Fei-Yen和CYPHER都要高的機動力。脫甲的一瞬間是完全無敵的，是RAIDEN破釜沈舟的最後手段。



斜射LASER

入力法：↗，←或→，↖加CW(DC手掣的↗或↖+A掣+CW)

突然向斜方向發射的LASER，對於喜歡用橫DASH避開LASER的敵人非常有效。入力的技巧，是先將一支桿推向斜前方向，待RAIDEN出現走路的動作後，再輸入蹲下CW就可以了。



RVR-39 APHARMD B

「勇往直前、永不退縮」的格鬥家

APHARMD B是專為近身戰而設的機體，兩腕的TONGFER在格鬥戰中擁有無比的破壞力。為了能有效地接近敵人，APHARMD B的機動力和防禦力都是在平均之上。不過在另一方面，它的射擊戰能力極為有限，如何在敵人的彈幕中前進，是每個APHARMD B機師的最大課題。

基本武裝

LW：GRENADE DISCHARGER

簡單來說即是手榴彈。它有多種不同的攻擊形態，可以產生像TEMJIN的LW般的半球型爆風，又能做出一連串巨型的火柱。兩者都能相殺對手的武器，是在攻、守兩方面均可活躍的武器。

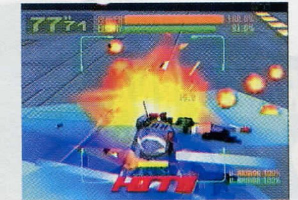
主力技：
移動蹲下LW
站立或蹲下RTLW



CW：TONGFER

裝在兩腕下的光學系毆打武器。在近距離的威力之高和RAIDEN的LASER不相伯仲，是APHARMD B的主力武器。在遠距離時它可以產生劍風或龍捲風，攻擊力雖不高，但追蹤能力佳，可兼作為牽制武器使用。

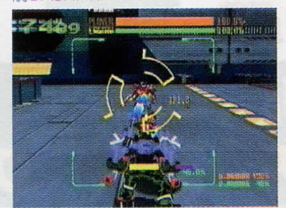
主力技：
通常近接CW
蹲下LTCW



RW：SUB MACHINEGUN

裝在兩手的小型光能機槍。它的攻擊力不俗，連射性亦高，但在面對V.ARMOR強的機體時很難命中。主要是作牽制敵人行動之用。

主力技：
站立LTRW
前DASHRW



APHARMD B的基本戰術

善用虛招來令敵人無所適從

APHARMD B一切攻擊的起點，都是移動蹲下LW攻擊，利用火柱強大的武器相殺能力，製造一個保護自己的防護罩，然後一口氣用前DASH接近敵人。除此之外，CW亦是牽制敵人的優秀武器，尤其是蹲下LTCW的龍捲風，它的彈速緩慢，追蹤能力高，又能停留在場中一段長時間，所以能限制敵人的行動範圍，最適宜在DASH攻擊的硬直時CANCEL使出。


■基本上在火柱內的時候是無敵的


■蹲下LTCW沒有麻痺的效能，但牽制力強

■較複雜的連攜技。先用近接RW攻擊……
■擊中後立即CANCEL用QS近接，但敵人跳起……
■這時再CANCEL小跳近接，空中擊墜！

近距離戰的要點

APHARMD B的機師若不能充分利用其強力的近接攻擊，就不如用TEMJIN好過。首先，玩者應熟習所有近接時的特殊行動，和其CANCEL的方法（請參考之前的「VR近距離的攻防」）。由於APHARMD B的DOUBLE LOCK-ON距離極長，在中距離已可以進行QUICKSTEP。QS的好處是可以保持敵人在正中央，完全掌握他的一舉一動，然後再準確地決定下一步應該怎做。

當敵人一有空位出現，就是使出APHARMD華麗格鬥技的時間了……話雖如此，但其實什麼「昇龍拳」、「腳刀」、「回旋踢」等TURBO近接都是「好睇唔好使」的，不及通常的三招普通近接攻擊實用。RW的發生時間最快，威力亦不俗，不過攻擊範圍就細了點；LW的速度、威力和長度俱佳，相當好用；而CW則擁有最高的威力，而且攻擊範圍廣闊，甚至能作DOWN攻擊使用。

APHARMD B的另一招絕技是左武器的GR近接，因為它出招極快，而且可以上接通常RW或LW近接來成為連續技！


■在這個距離已經可以QUICKSTEP


■避開敵人攻擊後，立即用CW反擊


■近接LW後……


■立即CANCEL接GR的LW，2HIT COMBO完成！

射擊戰的要點

APHARMD B的接近戰能力雖強，但其實戰鬥中九成的時間都是射擊戰。APHARMD B的射擊武器主力是前DASH的RW，不過它的缺點是貫穿V.ARMOR的性能奇差。幸好APHARMD B有兩招強力的削ARMOR技，第一招是LTRW，第二招是LTLW，它們都幾乎沒有硬直時間，相當易用，如果在敵人跌倒時使用效果更佳。



■和其他機體一樣，橫DASH後VT前DASH RW是基本中的基本


■在通常RW發射中按LT，就可以削敵人V.ARMOR於無形（留意子彈有兩種顏色）


■LTLW宜用作DOWN攻擊使用

APHARMD B的特殊攻擊

RIDER KICK

入力法：在CW100%時，空中前DASH中按CW

俗稱「風雷電」，簡單少許說，就是一個不會導向，距離短但攻擊力高的TEMJIN滑板攻擊。除非敵人在你正前方硬直，否則無謂亂用。



一段時間內性能加強

入力法：二段跳躍上昇中按CW（一局內只能用一次）

在藍色光芒持續的時間內（約10秒），玩者的移動力會上昇三成，而攻擊力和防禦力則會上昇一成，用來一發逆轉，或者是保持體力優勢來等TIME OVER都可以。不過除非重新選擇VR，否則一局內只能用這招一次。



RVR-14 Fei-Yen the Knight

用高機動力迷惑敵人的思考

Fei-Yen Kn是《VOOT》中地上行走速度最高的VR，利用她的高機動力，經常保持高速移動，在敵人看不見的死角攻擊是Fei-Yen Kn的常用手法。不過她在HYPER化之前的攻擊力相當缺乏，防禦力亦不足夠，玩者要顧及的課題不少，可說是比較適合上級者的機體。

基本武裝

LW：SWORD

從左手的劍產生出劍光攻擊敵人。雖然不能連射，但彈速快，相殺能力亦甚佳，最適宜用來攻擊敵人的硬直，不過使用的武器能量多是一大缺點。

主力技：
通常或蹲下LTLW
站立RTLW

CW：HEART BEAM

從胸部射出心形的光能彈，是Fei-Yen Kn的主力武器。雖然它的攻擊力高，但彈速慢和容易被其他武器相殺是其不足。HYPER化後，性能會大幅增強，由它產生的爆風還可以當防護罩使用。

主力技：
前DASH CW
站立LTCW

RW：HAND BEAM

從右手發射出細小的光彈攻擊。它的威力不高，亦很容易被V.ARMOR反射開去，但彈數多，使用的能量少而且有極佳的連射性能，用作牽制已是相當優秀。

主力技：
通常步行RW
站立LTRW







■ 通常近接RW後……

■ 立即CANCEL出GR的LW，足以扣TEMJIN一半能源

■ LT攻擊隨時都可以使用，即使是在近距離時(暗器？)

■ 在敵人擋格解除的一瞬間，立即出劍！

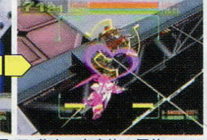
Fei-Yen Kn 的基本戰術

在中距離引誘敵人失誤

利用高速的移動能力一邊回避敵人的攻擊，一邊用RW和LTLW逐少逐少給予敵人傷害，當他一按捺不住向玩者進行DASH攻擊後，就用前DASH CW的HEART BEAM向對方的硬直時間作致命一擊……這就是Fei-Yen的基本戰法。請緊記Fei-Yen最擅長的戰鬥距離是中距離（約200至300米），因為這時候她的步行RW是最易命中敵人的。



■ 彈數充足的步行RW是中距離的主要武器



■ 敵人一有空位，便前DASH CW！距離越近越易命中

提高CW的命中率

由於Fei-Yen的攻擊力絕大部分都來自CW的HEART BEAM，如何令它的命中率提高就是每個Fei-Yen機師的重要課題。主力的前DASH CW追蹤能力雖高，但除非敵人進行DASH攻擊而出現硬直，否則將很難打中。因此玩者應善用Fei-Yen超長的DASH距離，多用幾次VERTICAL TURN來「走位」，務求可以攻擊敵人的背面。

另外一個方法，是用「假」的CW混在「真」的CW當中。由於站立LTCW的形狀和普通的CW一樣（不過飛行的軌跡不同），除非很用心去看，否則沒可能分得清楚。LTCW使用的能量比普通CW少很多，因此可以連續發射，令對手無所適從。如果再在當中混入普通的CW，相信一定能令它更易命中。



■ 橫DASH避開敵人攻擊後……



■ VERTICAL TURN前DASH HEART BEAM！



■ 這是LTCW……

■ 而這個則是通常CW，沒多大分別吧！

用華麗的劍技制霸近距離戰！

Fei-Yen在近接時的攻擊，是以發動距離最長的LW為主。在擊中敵人後，應立即CANCEL硬直駁GR近接LW，這就可以做到2HIT COMBO的效果，非常簡單，而且強力。如果敵人擋格，玩者可用LTLW或LTCW來破壞它的擋格狀態，然後再用上述的COMBO攻擊就可以了。此外，如果敵人用DASH來逃離玩者的DOUBLE LOCK-ON，可用前DASH CW來攻擊其硬直。

應付V. ARMOR的方法

Fei-Yen的步行RW本身已有極高的削ARMOR能力，如果能再用彈速高的移動蹲下RW混在其中就更有效。當敵人躲在障礙物後面時，可以拋物線方式發射的LTRW攻擊，不過要留意這招除了削ARMOR外沒有其他用途……



■ 除非已經HYPER化，否則LTRW是沒有攻擊力的



■ Fei-Yen近接攻擊亦大多有很高的削甲能力（一下扣40%）

Fei-Yen Kn 的特殊攻擊



■ 通常的橫DASH RW是1 WAY彈

■ HYPER化後變成3 WAY

HYPER化

入力法：當HP剩下50%以下時自動發動

相信大家都一定見過了。當Fei-Yen的HP剩下不足50%後，她的全身會變成金色，而且機體的整體性能會大幅提高，V.ARMOR也會回復至90%，這狀態叫做「HYPER MODE」，這時她的某些攻擊形態也會改變。雖然HYPER MODE非常強力，但問題是敵人可以不攻擊Fei-Yen，由開場走到完場，用TIME OVER勝出……

任意HYPER化

入力法：按START掣（DC掣：ANALOG的上或下）

除了等敵人攻擊自己受傷來HYPER化之外，玩者還可以隨時進入HYPER MODE。不過代價是HP被扣去近7成……用的時機很難掌握。

下期續

COMING SOON：更詳盡的《VOOT》攻略將刊於預定1月中出版的DC特刊之內，敬請期待！

撰文：南風•濁



魔劍！請你完成最後的任務吧！！



第十一關——惡戰十場方能勝！「油王」實在太強勁！（メッカ）

油王這關表面上好似好大但其實好易玩！只要看住跟著筆者以下的指示行就絕冇問題；首先是直路一條直至你遇到第一隻怪物「噴火人」，他雖然會噴火但一被打中就會立即「收口」！所以大可以不停手地把他狂打至氣絕，如果不想打的話亦可隨意跳過絕無手尾！在油王這關就只有此等酒囊飯袋確實令筆者高興了一陣子。跟住你會去到第一個左右分支點，轉左落樓梯才是正路，之後立即右轉但小心一開閘就有個火怪燒你！在往後還會出現第二個和第三個左右分支點，向左行均有能源接，當你去到第三個分支點時會見到三個火怪分別走入左門、中門和右門，玩家「必須」走入左門才能去到油王道，其餘的全是回頭路！南風行了這迷宮不下十次！所以你要信我。



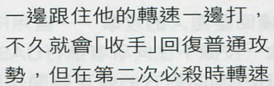




本關大佬、關外分支與可吸之人

南海十三郎話：「學我者生，似我者夭。」，筆者之前講過無數次如果你冇吸到「雷之封劍士」或者「冰之封劍士」的話，玩家就必然和我一樣要用只有「RANK5」的雅基拿斯打油王，但千祈唔好做傻事！你不如去番「里昂」或者「阿姆斯特丹」吸個勁些少的人好過！因為雅基拿斯和油王實力差距太大，再加上油王本身就好強勁，但無論如何筆者都會講講點打；首先你要盡量玩「埋身」戰，不然他就會放火球而且點都冇可能全數反彈！第二就係要不停攻擊，幾乎要每秒都在打！最後，油王會使出必殺技在肚中前後左右地伸出四條長爪，更開始旋轉起來！你要一邊跟住他的轉速一邊打，不久就會「收手」回復普通攻勢，但在第二次必殺時轉速會快一倍！你跟本冇可能行得快過佢！就算跳去另一邊結果仍然令人失望，此時唯有「肉搏」，如果你之前有照我吩咐去打的話相信還有許多能源淨，「肉搏」應該可以贏。本關可吸之人係油王，之後地圖會出現基利斯博士道，玩家當然要趕去啦！







第十二關——隱形怪物「蒲頭」！（ブラジル）

如無意外，玩家現在應該有「油王」渣手，那就好辦得多了！皆因佢實在太強勁！普通怪物一斬即死，就算是「巨人」也捱唔到三刀！不過基利斯博士這關還有另一種可怕的新怪物竟然識得玩隱形！就算鎖定他亦冇用，筆者建議玩家不要理會這些怪物，其實不停行的話很少會中招，而且油王的防禦力相當強。在本關並冇任何分支路，唯獨在關尾進入山洞後有點謎宮「FEEL」，但只要記著以下的路線就實冇事；首先一入山洞要直行到盡然後轉左，當見到第一個分支時就要立即轉右，這樣再行多一會就能順利去到基利斯博士的住所，但山洞內充斥著一大堆飛機炸彈絕對避無可避！玩家可嘗試用油王的火球把它們擊落，而且火球的飛行距離是無限遠所以好易命中。







本關大佬、關外分支與可吸之人

基利斯博士這關可算是相當輕鬆，大部份怪物都唔需要打之外重冇大佬打！入到博士間屋之後，他就開始替你（阿桂）檢查身體並說「精神融合」的情況經已很嚴重！山城宏連忙追問博士有何方法救阿桂，博士話有一種叫「逆轉融合」的技術可把桂救出但必須她的身體在現場才行（桂的肉體在金澤研究所），本來山城提議用飛機送桂的身體來但由於中美大戰就快爆發！所有空路都封了，現在唯一方法就只有打倒天尊流星，令桂的爸爸醒過來再救阿桂，這條路絕不好行。

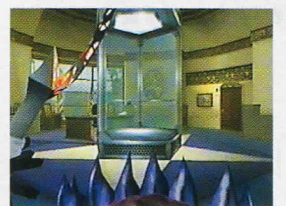




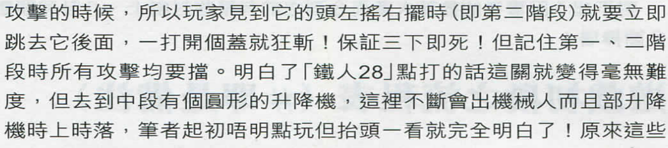


© ATLUS 1999

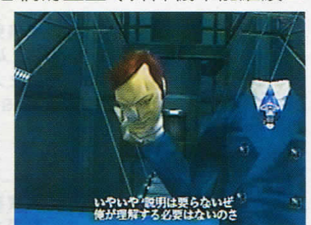
第十三關——可怕的美國總統！（ワシントン）



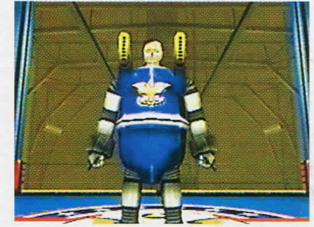
這關是美國華盛頓，筆者真係估都估唔到當今美國穀統居然也是天尊流星的「行列」！開始時你會自動走入穀統的辦公室，環視四周不見總統蹤影只見到一個類似升降機的東西，一踏上去就開始下降，看來總統似是有意「歡迎」！美國一向強調自己是個先進國家所以這關的敵人全是機械人（奇怪的是它們全都貌似日本的鐵人28），這堆機械人只得一個款式而且攻擊方法亦永遠依著同一個公式；首先用雙手左打一下右打一下，接著兩手一齊攻擊而個頭就左搖右擺（肯定令人笑出來），最後它就會打開肚皮放飛彈，這一刻亦是唯一可



攻擊的時候，所以玩家見到它的頭左搖右擺時（即第二階段）就要立即跳去它後面，一打開個蓋就狂斬！保証三下即死！但記住第一、二階段時所有攻擊均要擋。明白了「鐵人28」點打的話這關就變得毫無難度，但去到中段有個圓形的升降機，這裡不斷會出機械人而且部升降機時上時落，筆者起初唔明點玩但抬頭一看就完全明白了！原來這些機械人是由頂樓跳下來的，它們的重量令升降機不能繼續上升反而下降，你要盡快打爆它們才能過關（如果用筆者所教的方法打的話只需打三隻就能過關），之後冇任何分支，順利地到達既是總統又是八卦的大佬所在地，可怕場面隨即發生……



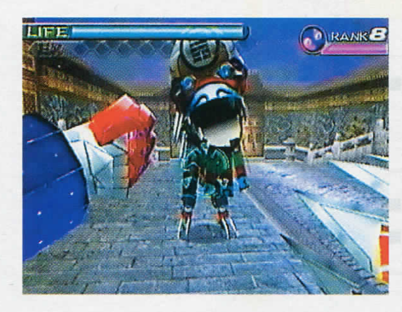
本關大佬、關外分支與可吸之人



大佬就係RANK8的大總統偉利（ウイリアム），佢講完一番「偉」論之後竟然將自己個頭扭出來！完來佢都係機械人，其後他的頭接上了一個和「鐵人28」一樣的身體並向你攻擊！但不用怕，他的攻擊模式跟普通機械人無異，但打爆後他又有新玩兒！四周忽然變了擂台（用電圍住果隻）而他就變到貌似「鐵拳浪子」中的荷西！實在離譜！不過佢唔算太難打，玩家只要引佢衝自己就立即跳起，這樣他就會撞落電網上而被吸實一陣子，任由你宰割！當然，跳去佢後面斬亦得但機會較細。順帶一提，佢衝過來是不能擋的，只可跳過或向左右閃避。

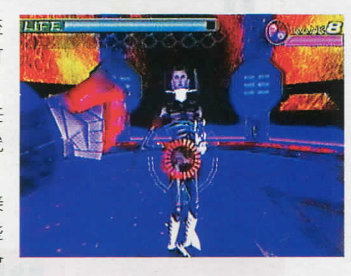


最終回——殺入紫禁城！天尊流星之所在地！



打完美國就去到最後一關——紫禁城！真係奇怪，紫禁城這關只得一種新敵人「舞獅」，而且亦好鬼易打；他首先會用前腳抓你，接著會吠一聲再撞過來，之後你就可以向佢狂攻！以荷西（偉利至真）強橫的「RANK8之力」絕對可以在兩個回合內解決他！另外，紫禁城這關亦完全冇任何機構及分支，轂之就一直行不斷「敵全滅」，但在中段幾乎冇能源接所以之前盡可能小心些少。去到大佬的門前會出現一個八卦（你未殺的其中一個）阻礙你進去，但不消三下攻擊就玩完，又一個「容易受傷的八卦」。



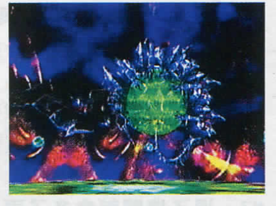


本關大佬及關外分支

都最後這關了，大佬就當然係罪魁禍首天尊流星！但同魔劍講：「你我的目的都是為了和平只係方法唔同，如今你令到阿桂的精就快消失，相信你也不想吧？如果你答應和我合作我可以將社長的知識全部給你，這樣就可以救阿桂。」筆者答了NO；如果佢有心幫你不如回復社長的意識先，如今即是說明了他跟本冇心救人（包括桂和社長）！冇誠意就唯有打護金！但想不到幾下就幹掉他，之後他的劍會變成一隻怪鳥而且四周有光球攻擊你，玩家要先擊落所有光球才能開始打怪鳥。打法是在牠攻擊前的一刻跳起斬但記緊著地後要立即擋。爆機畫面就恕難奉上，故事結局係點好應該由玩家自己去看的！



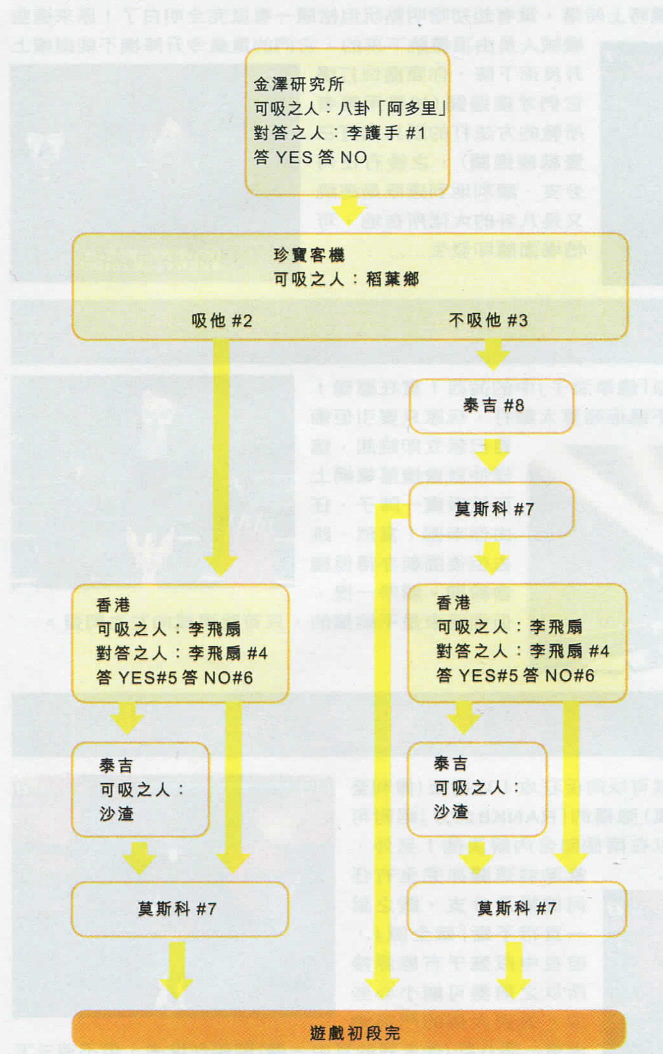




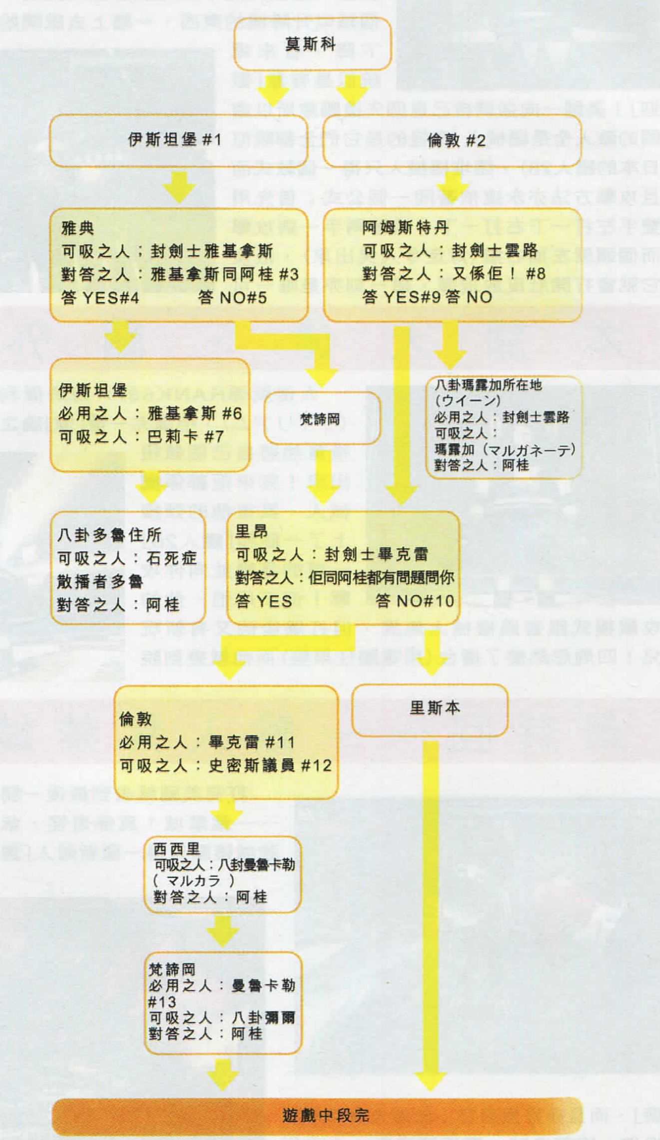
能吸的都不能浪費！所以我要吸！吸！吸！

對不起！因筆者的魯莽大意而令到之前有某些封劍士、八卦和關數都去漏了！所以現在筆者補充番「遊戲流程表」給大家，希望各位喜歡！多謝捧場！

遊戲初段之流程表（# 即是備注）



遊戲中段之流程表



備注內容

#1．這條問題無論答YES或者NO最終都會上飛機。

#2．如果吸稻葉的話就會直接去香港，而且由於阿多里會留了在飛機上所以玩家以後都吸唔番佢！(但你希罕嗎？)

#3．不吸稻葉就要先去泰吉而且永遠吸唔番佢(好似筆者一樣)

#4．無論答甚麼都不會與她打，但答NO會有特別事件發生。記住，殺封劍士多還是八卦多，絕對影響玩家日後的「立場」，即幫李護手還是天尊流星。

#5．接受飛扇妹妹的要求就會去泰吉打沙渣。

#6．不接她的請求就會直接去到莫斯科。



#7．過了這關就會多了兩個地方去，即伊斯坦堡和倫敦。

#8．現在玩家沒有飛扇，所以去泰吉到只係白行。

備注內容

#1．打完伊斯坦堡就能去雅典

#2．打完倫敦就能去阿姆斯特丹(兩條路並冇抵觸，可去勻全部)

#3．不和雅基拿斯合作就會立即開戰

#4．和她合作就能用佢去番伊斯坦堡吸巴莉卡

#5．殺之打完雅典就有得去梵諦岡

#6．手頭上一定要有雅基拿斯才救到巴莉卡

#7．只有巴莉卡才知道她父親(多魯)的下落(トランシルバニア)

#8．拒絕雲路就會大打出手

#9．與雲路合作就能吸他並去得到八卦瑪露加道

#10．不和他合作就又要打一餐

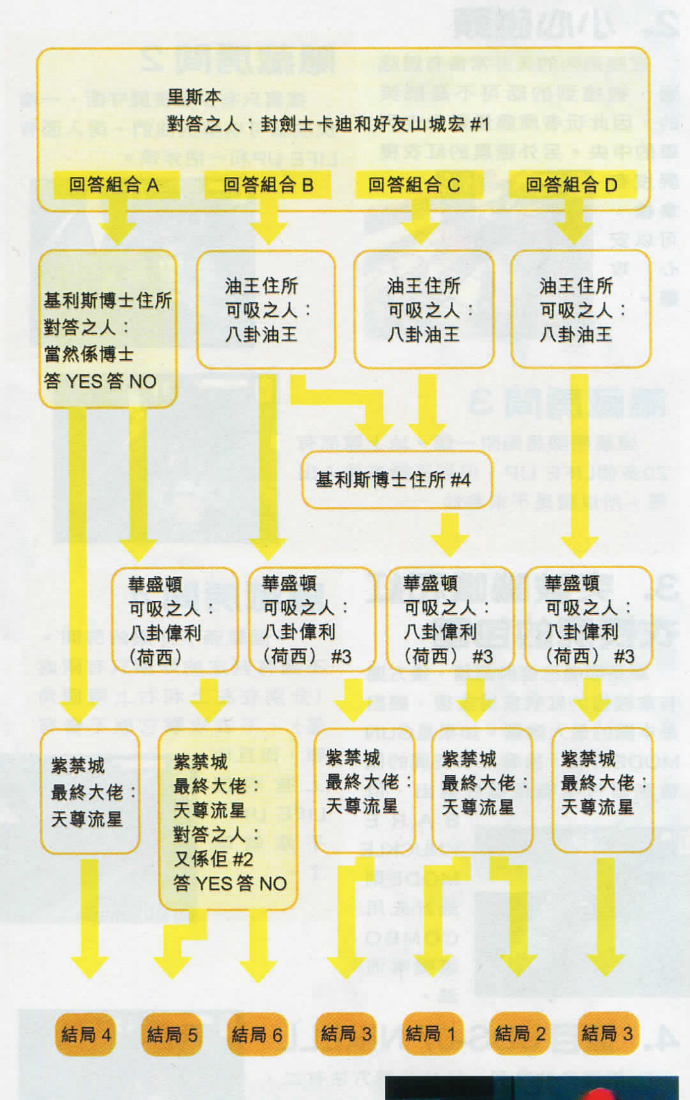
#11．用畢克雷才能救出史密斯議員

#12．手上要有史密斯才有得去西西里打曼魯卡勒

#13．在梵諦岡用曼魯卡勒才能過到身份確認機，繼而打彌爾。

遊戲結局之流程表（當你是封劍士派）

來到這地步如果玩家殺八卦較多的話就是封劍士派，相反殺封劍士多的話就是八卦派。里斯本是爆機的必經之路，在這裡人會遇上封劍士卡迪和山城宏並要回答他們二人的問題(即兩條)，如此這般就會生出四個不同組合的答案(A,B,C,D)，這絕對會影響ENDING。



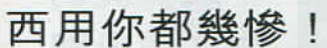
備注內容

#1．無論你答甚麼也不會和卡迪或山城宏打，因你是封劍士派

#2．如果不和天尊流星合作就會立即開戰，你的答覆會影響結局

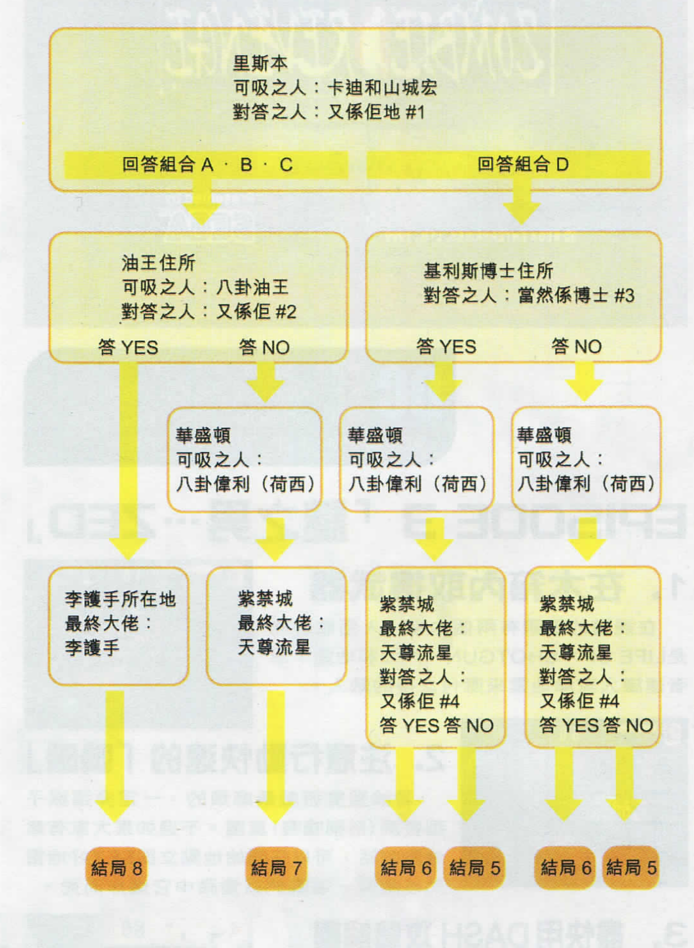
#3．打完油王後會出現博士住所及華盛頓，但去華盛頓先就不可再去博士道

#4．同理，如果去博士道先就去唔到華盛頓，但筆者話你聽冇荷西用你都幾慘！



#5．在這裡如果具備某些條件就能去到最佳結局1，順帶一提，在博士問你時若答NO的話就會發生特殊事件，令你可用山城和阿桂！

遊戲結局之流程表（當你是八卦派）



備注內容

#1．如果答NO先再答YES就能即時與卡迪和山城開戰！這是唯一能打霸佔了阿桂的山城宏之好機會！

#2．不和油王合作就只有打！反之就能夠一嘗打上司李護手的滋味！

#3．答YES會和卡迪及其部下開戰！打死這個高傲的傢伙吧！

#4．回答天尊流星YES的話就會和他打一場！但他有兩個變身，小心！



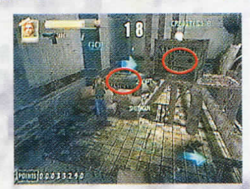
TEXT：時雨

第三關至爆機重點攻略


DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：4 BLOCKS
ACT／MEM／1-2P／對應VGA及震動器

EPISODE 3「謎之男…ZED」

1. 在木箱內取得武器



在通道的盡頭有兩個木箱，入面載着的是LIFE UP、SHOTGUN、汽油和地雷，筆者建議大家拿地雷來應付之後的敵人。

2. 注意行動快速的「嘰嘰」



若論整隻遊戲最麻煩的，一定非這猴子型喪屍(俗稱嘰嘰)莫屬。不過如果大家有拿地雷的話，可以在開始地點立即SET好地雷然後離開，嘰嘰們就會踏中它爆炸而死。

3. 盡快用DASH攻擊解圍



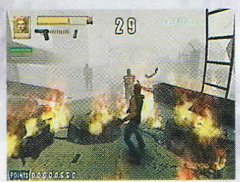
在這裏可以得到極稀有的電鑽，不過說實在它不是太好用，因為周圍有4、5隻用SHOTGUN的喪屍，所以還是立即用DASH ATTACK脫離險境，再用手槍或SHOTGUN應戰為妙。

4. 頭目UDS-02



這傢伙懂得噴火、放毒和產生小蜘蛛來攻擊。噴火用DASH就可以避開，放毒最好用擋格開，而小蜘蛛則要開槍才能解決。玩GUN MODE時這東西只是嘍囉，但如果玩BARE KNUCKLE MODE則麻煩多了，因為牠會COUNTER ATTACK，對付方法是盡量不用COMBO，見到牠身體轉紅便立即按X掣擋住；而地上的蜘蛛則只能用前轉來消滅。

5. BONUS事件



在限時內將所有喪屍擊倒就可以過關。由於直昇機會不斷丟子彈下來，基本上沒有什麼問題。BARE KNUCKLE MODE則要等敵人埋身才能攻擊，隨時有TIME OVER的危機！因此一看到地上有陀表就要去取！

EPISODE 4　一切的終點站

1. 大群嘰嘰



由於一開始的嘰嘰們登場需時，因此可以用VARIABLE SHOT立即將牠們消滅。BARE KNUCKLE MODE則可以用DASH ATTACK將牠們的斧頭打脫，再用COMBO

隱藏房間1



這房裏有可以回復8成體力的LIFE UP！但它被紅衣喪屍守着，用DASH ATTACK打跌牠後快速取得吧！

2. 小心碰頭

在隧道內的天井常會有燈經過，被撞到的話可不是說笑的，因此玩者應盡量避免走列車的中央。另外這裏的紅衣喪屍沒有拿槍，可以安心攻擊。



隱藏房間2

這裏只有少量喪屍守衛，一輪快攻就可以解決他們。房入面有LIFE UP和一把斧頭。



隱藏房間3



這裏明顯是陷阱一個。地上雖然有20多個LIFE UP，但卻不斷有敵人出現，所以還是不來為妙……

3. 突破嘰嘰和紅衣喪屍的包圍

單是嘰嘰已經夠麻煩，後方還有拿機槍的紅衣喪屍支援，絕對是本關的最大難關。如果是GUN MODE的話，搶奪紅衣喪屍的機槍來對付嘰嘰是個好選出，但BARE KNUCKLE MODE則最好先用COMBO將嘰嘰消滅。



隱藏房間4

一個載滿了炸藥的房間。不過有判定的炸藥只有兩處(分別在左上和右上兩個角落)，不去攻擊它就不會有事，而且地上有兩個LIFE UP，不拿就笨了。



4. 頭目UDS-07 NIKELL



一隻像鳥的喪屍。牠的攻擊方法有二，一是突進攻擊，二是噴射毒液，不過兩者都可以用X掣去抵擋，問題應該不大。玩BARE KNUCKLE MODE的人則要有點耐性，經常保持防禦狀態，待敵人飛到低處時才可用拳頭攻擊。

5. 剎停列車



玩者要在限時內將列車剎停，不過喪屍們會在這段期間不斷來襲(每次出現三隻)，幸好牠們都只是些「一槍死」的貨色。一次過將三隻喪屍一齊消滅，然後才去剎車會比較有效率。

取得結他型機槍

下車後，背後的木箱內載着一對結他型的機槍，但它們並不是太好用，拿不拿由大家自己決定。



註：圖中的紅圈為要注意的地方(如寶物或隱藏房間位置)

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999



6. 必須使用武器解圍

這裏是個極之麻煩的關卡，面對一大群嘰嘰和拿槍的喪屍，玩者單人匹馬絕不可能應付得來，不過在附近的木箱內玩者可以找到威力強大的手榴彈和結他大砲，用它們一次過將敵人一掃而空吧！



7. 頭目UDS-06B

外型極之噁心的傢伙，牠的頭部兩側是絕佳的攻擊地點，玩者要一邊用手槍攻擊，一邊留心牠的一舉一動，當牠打算向你攻擊時，便應立即跑至房間的另一邊繼續攻擊。牠的激光和毒液都可以用DASH避開（不過需要少許先讀）。

EPISODE 5 命運之門

1. 善用擋格來應付毒液喪屍

一開始，面前就有三隻喪屍，牠們更是會噴毒的！不過一次過對付三隻並不容易，因此宜先將其中兩隻用DASH擊倒，再一隻一隻地開槍解決。





隱藏房間

書面左面的小屋是可以進入的，裏面是一個武器倉庫，玩者可以選最多三種武器，在打頭目時使用（建議大家拿機槍、重機槍和火炎噴射器）。

2. 頭目UDS-TP II-00&01

裝備了機槍和飛彈的大鐵人，但其攻擊法和第一關的頭目類似，只要一看到牠有攻擊的準備動作，便立即DASH到其背後躲避，然後再用機槍或近接COMBO攻擊牠。



將大鐵人擊倒後，其體內的小喪屍就會出來和大鐵人一同攻擊玩者。這時候大鐵人是無敵的，必須集中攻擊小喪屍才可。對付牠最有效的武器絕對是火炎噴射器，只要看準機會，一輪火炎就可以將之擊倒。

EPISODE 6 THE HOUSE OF THE DEAD



1. 善用花園內的水池

玩者只需站在圖中的位置，噴毒喪屍們就會走進水池。這樣做不但可令牠們行動變慢，他們亦會失去噴毒的能力。



2. 突破敵人的包圍！

過了橋後，玩者就會被四隻拿SHOTGUN的喪屍前後包圍，要立即用DASH攻擊解圍。將牠們的槍打跌後，便用SHOTGUN以牙還牙吧！



隱藏房間1

在這房裏有可以令玩者復活的萬能藥，即變相送一個CREDIT給玩者，是打最後頭目的必備品。



3. 注意LASER喪屍

進入二樓的通道後不久，就會被敵人五隻新種LASER喪屍夾攻，他們的LASER槍是裝在手上的，所以用DASH攻擊也沒有用。筆者建議大家可用機槍橫向掃射（Y掣）來解圍，然後再站在畫面的最下方不斷射擊。



4. 燃燒着的中頭目



這傢伙的攻擊是不能擋的，要躲避就一定要用DASH的方法，衝過腋下跑到牠的背後，來用手槍攻擊。

5. 善用「拉畫面」

在頭目前的通道，一樣有LASER喪屍在守衛，但玩者可以一口氣跑到畫面的盡頭，利用敵人在畫面外不會攻擊的特性，將牠慢慢消滅。



另外攻擊出口左面的牆會出現LIFE UP。

隱藏房間2

除了LASER槍和重機槍外，在櫃的上面還有一個LIFE UP。





6. 頭目UDS-04C

敵人的攻擊法有兩種，一是用右手（從這邊看是左面）爪擊，二是從眼睛放出LASER。第一招攻擊力高，但可以用X掣擋開；第二招只要看準時機向橫DASH就可以避開。為了提防敵人的右手攻擊，玩者最好保持在畫面左方作戰。

EPISODE 7 黎明



1. LASER喪屍地帶

這些喪屍一來是四隻，而且是包圍着玩者般出現，非常麻煩。如果用手槍攻擊，會有用盡子彈的危險，安全地用DASH ATTACK攻擊，又可能會TIME OVER，因此用COMBO攻擊是較好的做法。

2. 第二關頭目

和之前一樣，擋了電擊→VARIABLE SHOT或COMBO是基本攻略法。當一有子彈掉下來記得要去取！否則將贏不了之後的頭目。



3. 第五關頭目

由於場地細少，可供逃走的空位不多，因此停留在敵人的面前是非常危險的。玩者應不斷地DASH，保持在敵人的後方，並用VARIABLE SHOT集中攻擊小喪屍。



4. 最終敵人ZED

ZED有兩個形態，第一是人形，攻擊法主要是手槍。玩者只要在他打算開槍之前用DASH攻擊打停他，然後再不斷地開槍就可以了。第二是變成喪屍的形態，這時他的攻擊大部分都不能用DASH避開，那如何是好？其實最簡單的躲避方法是用X+Y掣的「前轉」，因為這招在開始時是有一少段無敵時間的。即使被打中，也不會被擊中要害，受傷程度得以減輕。之於反擊方法，仍然是用手槍斷斷續續地攻擊，記住不要連射，否則將沒有足夠時間起動前轉。



TEXT：悟空

各國特徵及戰術運用





上期已為大家介紹過遊戲的各個模式及新增元素，今期將會為大家講解遊戲中所有隊的特徵、所用戰術、防守方法和攻擊方法等各種技巧，務求令大家對遊戲更加熟識，那不論是進行一人遊戲或是多人遊戲時都會增加更多的樂趣。

傳球

在遊戲中傳球是非常重要的一環，一場球賽的勝負往往就是因為一個漂亮的傳球而誕生；但是、究竟怎樣才算是一個漂亮的傳球？很多人在遊戲時也認為一定要將球傳向前方，只要向前傳球便有機會入球，其實這想法是錯的，因為遊戲的設計和其他足球遊戲的設計不同，不是大腳長傳到一個沒人位置隊友就會向皮球走去；將球傳向前方隊友走位接球，如果是真實的足球世界或其他足球遊戲這情況就絕對正常，但如果在《VS 2000.1》中發生這樣的事這可以叫作神奇，因為遊戲的設計是假若後方隊友長傳到前方空位時，前鋒通常都會在初段就正常地前着皮球方向跑去，但不到數秒就會不知甚麼原因突然停下不跑，而取到球的永遠都是對方，這情況在遊戲中時常都會出現，很多玩家對這情已當作是家常便飯，所以一些比較有實力的玩家大都不會常用這種入球機會不大的長傳，繼而採用變化多端的八方向傳球，何謂八方向傳球？所謂八方向傳球就是不單只傳球向球員的前方，就連球員的後方亦可以傳球的方式，這種方法在現實足球中亦很常用，如果攻不下就回傳到後方，待組織好攻勢後才再次進攻，遊戲亦一樣，不過就不需要組織好攻勢才再進攻，後傳的用途基本上只是將敵隊的球員拉前一些，在一次回傳後可以選擇立即傳回前方或是自己控球前進，總之就是不要只懂向前傳球，一成不變是不能長大的。





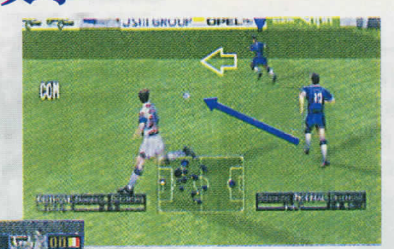
中央突破

可以由短傳或長傳發動的攻擊模式，舉個例、我方球員正控球在腳，而位置就在球場中圈附近，這時就可以利用長傳將球傳到對方禁區頂，如果球隊的使用陣式是3-4-3或4-3-3的話，這種攻擊方式在使用後通常都會有己方球員在禁區頂附近，只要的方球員接觸到皮球就可以舉腳射門，這情況入球的機會非常大。除了在中圈使出長傳外，如果身處位置是在中場，但是在左右兩邊位置的話，亦可以利用短傳將皮球斜線傳向禁區頂位置，這種攻擊方式對一些使用三個後防的隊伍十分有效。





邊線攻擊



球員將球帶進兩邊底線然後傳中製造機會給在禁區附近的球員，最常用亦是最多人用的一種攻擊模式，發動方法通常都是以短傳將球傳給在邊線的球員，再由該球員將球帶到底線然後傳中，看似很容易，其實將球帶進底線是非常困難的，因為想由遠處帶球進底線最好的方法是利用短傳在中場傳斜線到兩邊底線，雖然長傳亦可以這樣做，不過只限於在場兩邊的位置向前長傳，如果在場中作遠距離的斜線傳球，隨時有機會出現隊友接不到或直接令皮球出界，白白浪費了一個攻擊機會。

小組滲入

高手常用的攻擊模式，一般人都只會用一步一步傳球的方式進攻，但很多高手都很喜歡使用一些比較有連貫性的攻擊模式，如連續短傳便是，通常在短傳一次後玩者便會帶球前球，其實更有效率的方法是連續傳球，再舉個例，球員位置在中場，他可以作斜線傳向左邊或右邊底線，這只是其中一種攻擊方法，另一種就是先短傳斜線到底線再立即短傳斜線回中，這樣做絕對比只傳一次更有效率，而且如果只傳底線的話有可能給對手作出攔截，雖然再短傳斜線回中亦會有機會被攔截，但在中間起腳入球的機會怎說也會比底線傳中大，而除了短傳駁短傳，亦可以長傳駁短傳，即是先在場邊作一個長傳再立即以短傳作斜線傳送，總之傳送方式非多，玩者可多作嘗試。



© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1994,1999

攻擊

足球的攻擊方式可謂十分多元化，有邊線攻擊、小組滲入及中央突破等，在《VS 2000.1》中足球的攻擊方式亦一樣，同樣擁有非常多種的攻擊方法，現在就為大家介紹可以在遊戲中用到的攻擊方式。



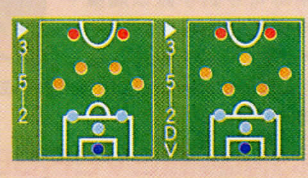
陣式解說

遊戲中各隊都使用了不同的陣式，每種陣式都有其實用之處，現在就為大家講解遊戲中所有陣式的長處和短處。

3-5-2/3-5-2DV

可以說是現今世界主流的陣式，陣式著重於攻擊，由於中場有五名，所以前鋒通常都會作底線攻擊用，可以說中間的中場才是進攻的主力。

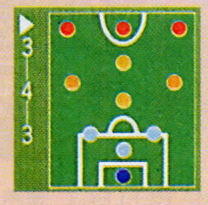




3-4-3

前鋒三名、中場四名，絕對是攻擊型陣式，因為前場球員充足，故可以作出多種的攻擊方式，但同樣是前場球員充足關係，後防的防衛力亦相對變得比較弱。

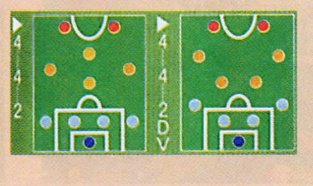




4-4-2/4-4-2DV

最多國家採用的陣式，由攻擊、中盤爭奪及防守都非常平均，另外亦可以使用大上大落的方法來進攻。





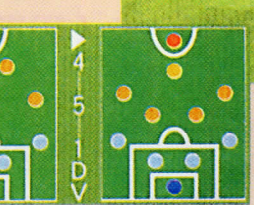
4-3-3/4-3-3DV

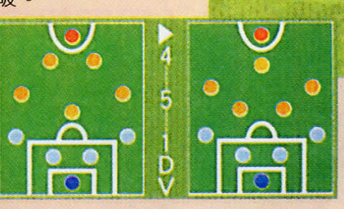
因為左右兩邊底線有四人，可以多使用邊線攻擊，另外中場和前場球員數目差不多，可以試用大腳長傳在中前場進行爭奪戰。



4-5-1/4-5-1-DV

著重防守的陣式，由於前鋒只有一名，通常使用的就只有穩守突擊，除了後防球員外就連中場球員亦可以參與防守工作，一般攻擊方式都難以攻破。

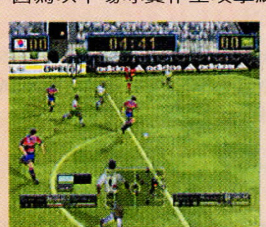




3-6-1

以中場球員作主攻擊線的陣式，因為中場球員多，在中場爭奪時比較有利，但是亦因為以中場球員作主攻擊線，令到前鋒球員過少，只可使用小組滲入，不能使用穩守突擊等快速戰術。

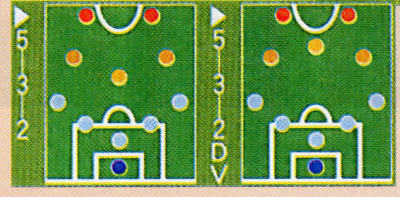




5-3-2/5-3-2DV

比4-5-1更著重防守的陣式，後防線由五名後防組成，攻擊球員難以進行個人突破攻擊，所使用的戰術大多亦以穩守突擊為主。





TEXT：NEMESIS-T00



在1996年，CAPCOM推出了她首隻以多邊形製作的3D格鬥遊戲《STAR GLADIATOR》(星鬥士)，雖然它並不算是甚麼大熱作品，但遊戲中充滿個性的人物及不難上手系統均令玩者留下深刻印象，而在兩年後更推出了其續篇《STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN》(以下簡稱《星鬥士2》)，無論是畫面質素抑或系統均被大幅強化。直到今日，《星鬥士2》終於推出了Dreamcast版本，雖然它是足足延遲了三個月才推出，但它始終是一隻質素不俗的格鬥遊戲。



製造商：CAPCOM
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：6 BLOCKS
FIG／MEM／對應ARCADE STICK／對應震動PACK



遲來的BILSTEIN惡夢

DC版的改變

由於《星鬥士2》已是去年的作品，加上使用的街機基板性能只是PlayStation級數，故此移植至性能更強的Dreamcast當然不會是完全移植那麼簡單。首先在畫面上，DC版明顯比原版更精細，除了人物的多邊形更為結實外，畫面效果比原版更誇張、更精彩，另外人物動作亦加強至每秒60格，動作自然更加流暢。

系統介紹

和前作相比，《星鬥士2》的系統被大幅改動，比前作更容易上手。現分析如下：

操作方法（初期設定）

X	A(直斬)
Y	B(橫斬)
B	K(踢)
A	M(軸移動)
←或↙	擋格

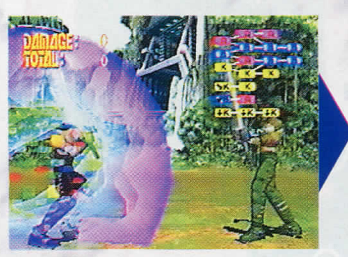
新的系統

PLASMA POWER GAUGE

這其實是一般格鬥遊戲中的「超必能量計」，作用除了用作使用超必──PLASMA STRIKE外，使用反擊技PLASMA REVERSE或使用PLASMA FIELD也會消耗GAUGE的存量，善加利用絕對可以一發逆轉。

PLASMA FIELD　使用方法：B＋K　消耗GAUGE量：1 LEVEL

絕對是今集的重要系統之一。使用後角色會出現一個力場，只要對手被力場擊中便會慘被封在一個空間內，而使用者則可在有效時間內以其獨有的能力好好「招呼」對手。那些能力的效果頗為霸道，除了可增加速度、攻擊力外，甚至連時間停頓或任意使用PLASMA STRIKE這類能力也有角色懂得使用！





舊有的系統

PLASMA COMBO

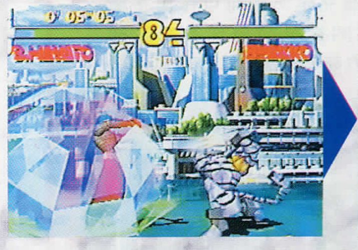
和前作同樣，只需依照特定法則按A、B、K三種攻擊掣，便可使出一連串的攻擊。大部份角色均有自己獨有的PLASMA COMBO法則，而COMBO中通常夾雜上段、中段及下段攻擊，熟練使用時可令對手難以觸摸。另外，今集雖然刪除了前作中攻擊力極大的PLASMA FINAL技，但可以在COMBO中CANCEL必殺技或PLASMA STRIKE，可用性有過之而無不及。

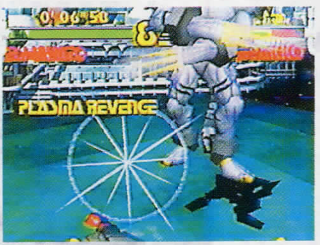


PLASMA REVERSE（反擊技）

PLASMA REVENGE 使用方法：A＋M　消耗GAUGE量：0.5 LEVEL

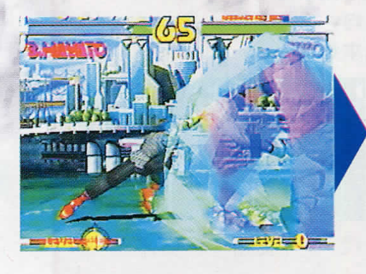
前作也有的反擊技，使用者若在起動後被斬中便會立即反擊，和前作不同之處是其指令簡化了、可以隨意反A或B攻擊及會消耗POWER GAUGE，不過它仍然只能反上段斬擊，其他攻擊無效。

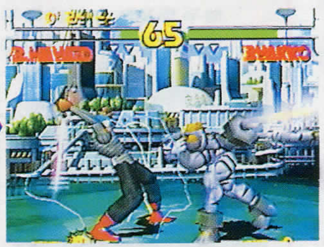




PLASMA REFLECT　使用方法：B＋M　消耗GAUGE量：0.5 LEVEL

同樣是前作也有的反擊技，不過這一招在化解攻擊時是不會立即反擊，而會令對手出現短暫硬直狀態，讓使用者有機可乘。它在今集的改變和PLASMA REVENGE類似，並且同樣不能應付斬以外的攻擊。





© CAPCOM CO. ,LTD. 1998, 1999 ALL RIGHTS RESERVED

PLASMA STRIKE　使用方法：↓↘→＋A＋B或↓↙←＋A＋B（有例外）

消耗GAUGE量：1 LEVEL

改動最大的系統，前作的是一招每ROUND只能用一次的「攻擊版PLASMA REVENGE」，今集則成為真正的超必殺技。它不但有強大的攻擊力及起動時有無敵時間，更可在PLASMA COMBO中使用，成為強力的連續技。








秘技一大堆

大部份格鬥遊戲均準備了大量隱藏要素，《星鬥士2》當然不會例外。雖然未知道它會否有原創的隱藏要素，但我們已發現街機版的秘技可在DC版使用，當中更包括隱藏人物楓(KAEDE)及雷怨(RAI-ON)的使用法。現在不如把它們公開吧！

(1) 只要按著START選用GAMOF，便會發現其顏色和平常不一樣。

(2) BILSTEIN及GHOST OF BILSTEIN的隱藏PLASMA STRIKE：



GIGANTIC EXPLOSION

↓↓＋A＋B

(3) GORE及LUCA除了懂得變大，更懂縮小，使用方法是↓↓←→←＋挑釁(CHOUHATU)。留意初期設定是沒有此鈕的，必須自行調教。

隱藏人物使用法

雷怨（RAI-ON）

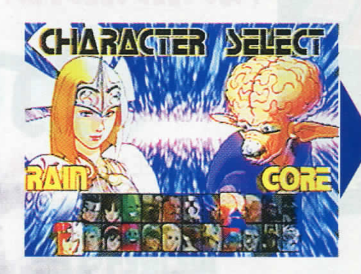
先將游標移至白虎(BYAKKO)處，然後輸入↑↓←→←↑便可選用雷怨。





楓（KAEDE）

先將游標移至RAIN處，然後輸入↓↓←→↑便可選用楓。





出招表（人物面向右時）

楓（KAEDE）

必殺技

招式	指令
壹之術•影縫	↓↘→＋A
貳之術•破碎光輪	↓↘→＋B
參之術•夏鹽蹴	↓↘→＋K
四之術•雙神影	↓↙←＋A

PLASMA FIELD

MYSTERIOUS FORCE：土龍結界

PLASMA STRIKE

招式	指令
奧義•冰龍招來	↓↘→＋A＋B
奧義•炎龍招來	↓↙←＋A＋B



雷怨（RAI-ON）

必殺技

招式	指令
轉身雷擊	↓↘→＋A或B或K
雷音衝	↓↙←＋K
崩擊	↓↙←＋M後，A或B或K
崩擊•卍	↓↘→＋M後，A或B或K

PLASMA FIELD

GREAT HASTE：SPEED UP

PLASMA STRIKE

招式	指令
大疾風斬	↓↘→＋A＋B
裏瞬殺	↓↙←＋A＋B




撰文者：山寺良牙



爆烈無敵番外王

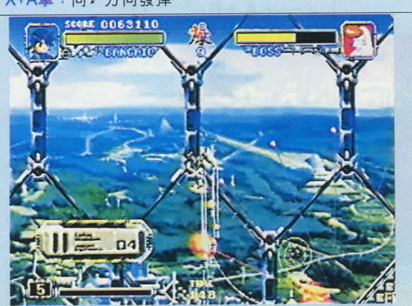
DC
製造商：TREASURE
發售日：12月9日　價格：5800日圓
記憶：5 Block
STG／MEM

打到七彩！

曾經在N64上推出的射擊遊戲──《爆烈無敵番外王》，現移植至Dreamcast上，無論在聲色畫成面均加強，今期借機簡介一下遊戲。

操作方法

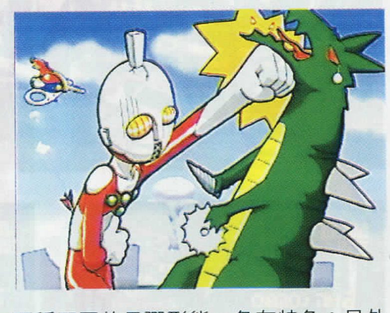
十字方向掣：機體移動，若連續按同一方向兩下的話，便能使出DASH移動。
ANALOG方向掣：向玩者所推的方向發彈(總共8個方向)
R掣：向全方位發彈(亦即是爆彈)
L掣：轉換發彈形態(亦即是轉人和轉彈)
若發射形式採用XA形態時發彈操作方法──
A掣：向上跳
B/X掣：向移動方向發彈
Y掣：向全方位發彈
若發射形式採用ABXY形態時發彈操作方法──
A掣：向↓方向發彈
B掣：向→方向發彈
X掣：向←方向發彈
Y掣：向↑方向發彈
A+B掣：向↘方向發彈
B+Y掣：向↗方向發彈
Y+X掣：向↖方向發彈
X+A掣：向↙方向發彈



遊戲特色

基本上是與時間及Hit數競賽，只要能連續擊倒更多敵人的話便能取得特別的連鎖Bonus分，另外雖說是平面射擊遊戲，但玩者可發彈的方向總共有八個，可配合不同需要，同時亦有兩種不同的子彈形態，各有特色；另外版面基本很快便能過版，但不要以為遊戲很短，其實遊戲接近有三十版之多，幸好只要無過一版便能自動記錄，若是一口氣玩完的話也頗辛苦：此外版面像個迷宮般，加上玩者可以以八個方向到處移動，自由度十分大，另需留意一些版面是有一些謎題般的東西讓玩者去解決，若不能解決的話，便有可能過不了版。





人物簡介

牧士力（りき）：

擁有率直性格，屬體育系有江戶氣質的少年，父親是位民間警察；他的子彈發射模式是導彈，特色是可以在一定距離將敵人鎖著，並追著攻擊。



牧士真美（まみ）：

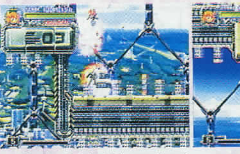
是主角力的妹妹，性格雖看來比較文靜，但一發揮起真本領來時也令人吃驚；她的子彈發射模式是Laser，雖是直線進行，但遇上障礙物的話便會進行反射，若是角度並非垂直角的話，會跟據入射角的相對而進行反射，可以擊倒一些不能用導彈直接攻擊的地方。



版面簡介

第一版──1丁目

版面不大，可說是給玩者練習練習用的版面，了解一下機體的操作方法後，便盡情地進行破壞吧！該版的Boss不強，只會用一方向連射數粒子彈和16方向爆煙花，加上Boss室的上方有個會無限出現補能源道具的Warp Point，只要玩者不破壞它的話便能無限地補充能源。




第二版──2丁目

難易度與第一版差不多，比較麻煩的就只有設在通道角位的雷射炮台，想輕易對付的話，不妨用まみ的雷射，好好利用其反射角對付它們；對付炮台後，便是一推用來獎分的屋，由於太多的關係，加上當中混有炮台，在攻擊到眼花時，需小心當中敵人的炮火。




第三版──3丁目

由今版開始便會有些難度，亦需要一些戰略，就是開始後適宜向上方或下方移動，將上面或下面的Warp Point全體擊毀，不要單只是攻擊機械人，皆因機械人是會無限量地出，只要擊毀Warp Point的話它們便不會再出現，而且攻擊時亦宜趁個擊破，若一口氣衝過去的話，反而會引其他機械人出來，以至變成苦戰狀態。



第四版──4丁目

今版擺明是「掃場」，有很多可以破壞的磚，而且又有生果吃，最好是用來增加連鎖Hit數Bonus的機會，不過亦得留意有些磚是壓或阻著敵人的，若打爆那磚的話，他們便會衝過來，要小心他們的攻擊；至於今版的Boss攻擊方法與第一版差不多，只是彈數多很多和移動力高了而已，只要掌握了他的攻擊時間的話，便能輕易避開攻擊並擊倒他。




© TREASURE／ESP 1999



第五版——5丁目

本版大小與第一版差不多，不同敵人的攻擊就強到嚇壞人，只要一衝入通道中心，敵人便會從四方八面出來攻擊，所以對策該是站在閘上或是閘後面少許，將敵人引過來並擊毀後，才再次移動，移動時亦得留意四方敵人的動靜；至於Boss戰便不好說，簡單費拉過費拉，企定單是用導彈便能將其擊毀，可以動也不動。





第六版——6丁目

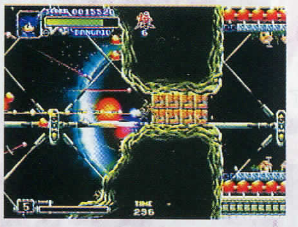


今版仍沿用以往戰法，將敵人逐個擊毀，特別是在地上及牆上的Warp Point更要留意，其餘的敵人便不太多；剩下需留意的就是Boss戰，對付他不能直接交峰，反而要讓他將前方的鑽放出後，繞到他的旁邊與及後面攻擊，幸好移動力低，也有一段時可以與他「遊花園」，在繞圈時亦得留意他從方放出，具有追蹤功能的導彈。



第七版——7丁目

策略與第三版差不多，也是選定一條路線進攻，當中有一點需留意就是版面中藍色網狀的障礙物，它是會阻擋玩者的去路，而用雷射攻擊的話會反射，反而用導彈(實彈／物理子彈)的話便會穿透，所以若玩者選定走下路時，一個會發射煙花狀子彈的敵人(不會移動的)，便需一定用導彈才能將其擊毀。



第八版——8丁目

可以說是比較難玩的一版，難玩並不在於其他敵人，反而是Boss戰。版面基本上只有一條路線可走，途中需爆破一些牆壁才能通過，而敵人亦大多分佈於天井和地上，所以今版大多需導彈與雷射混合使用；最後提到的就是Boss戰，她的雷射攻擊力十分強，而且亦會反射，特別是衝過來的煙花狀雷射攻擊更是恐怖，分分鐘可以一招便令玩者Game Over，對策則是用雷射遇她進行耐力戰，當她不在玩者視線範圍內的話，便得估計她身處的位置，只要從雷射是否擊中她的效果音便能聽得出。





第九版——9丁目

今版出場的敵人又是多得驚人，只要一引了出來的話，便會成群而出，令玩者陷入極度苦戰，所以戰法方面亦有所特別，就是開始後先將上下方可見位置的敵人清除掉，其後一直向右方衝，直至遇上今版的Boss，成功引了他行動後，便掉頭往左走，用導彈攻擊之餘亦適在他四周繞圈，同時亦得避開攻擊，這樣便不用費神於其他小敵人身上，又能輕易過版。



第十版——10丁目

本版本身並不難，可以只用雷射便能過版，問題只是在爆破阻著去路的牆壁時，要小心那一點的黃色炸藥，因為這個會令爆風範圍加倍，若不小心進入其範圍的話，可是會受傷的；些外版面中亦會有數個Warp Point，加上壯面通道峽窄，好好的利用雷射的反射功能吧！



第十一版——11丁目

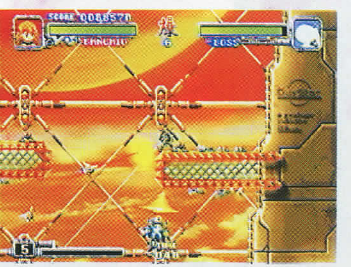
本版敵人也不算多，但大多設於難以擊中的角位，好好的利用雷射攻擊；些外今次是需要使用迂迴打開通道的方式來過版的，所以開始後宜先向下方攻擊，引爆障礙物將通道打開後，便再次從上方進攻，到畫頭後發有處好像爆破不到的，其實不然，今次要爆破只不過不是用雷射，反而是用導彈「穿過」藍障礙網，引爆通道，令下方通道暢通前往打Boss而已。





第十二版——12丁目

本版簡單像迷宮一般，有很多分枝路線出現，不同實際上這版路線只是一個反轉的「C」字，開始後先向右方進攻，到盡頭後便改向下方，接下便是轉向是左方，敵人數目頗多便不算是太強，只要小心敵人子彈基本也沒問題；接下便是Boss戰，這Boss是會一直追著玩者的，而攻擊他的正面是沒效的，所以戰法比較特別，就是利用地形上的角位，當玩者所站的地面(位置)是隔著一道牆的話，Boss便會被卡著，變成只會發彈攻擊玩者，只要角度配合得宜，便能利用雷射的反射機能，攻擊他的側面，只要用這個方法便能輕易擊倒Boss。



Text by 阜林三郎

《Code：Veronica》OP 動畫

CG動畫一直都備受好評的《BH》系列，今次《Code：Veronica》也不會例外。OP部分用上CG動畫，表現出與DC realtime計算不同的另一種風格。而動畫本身的畫面質數，分鏡效果等比以往的更為優勝，充滿了與荷里活或香港的動作電影相類似的風格。



BIOHAZARD CODE:Veronica

神秘雙鎗客登場！



DC
製造商：CAPCOM 售價：6800日圓
發售日：預定2000年2月3日
容量：GD-ROM x 2 記憶：未定
AVG / MEM / 對應震動Pack / 對應VGA Box

手持黃金雙鎗的神秘少年
—— Steve Burnside

這個樣貌與某荷里活男星相似的少年，名叫Steve Burnside，與Claire同樣被人送來了孤島，是個充滿自信之餘又非常衝動的小子。由於年紀比Claire小，所以常稱她為「Claire大姐姐」，然而在衝動的性格背後，好像有著一些不可告人的過去。究竟他在遊戲中什麼角色？是Claire的新拍檔？還是對她不利的刺客？現時仍然是一個謎。不過根據公布的圖片來看，成為Claire拍檔的機會看來比較大。若是這樣的話，相信《Code：Veronica》仍會與《BH2》或《3》一樣有類似交換人物行動，或者共同作戰的事件出現也不定。



Steve 的愛鎗是……？

Steve所持的兩支黃金手鎗，雖然並不知道是什麼手鎗，然而憑其外型推斷，最接近的可說是德國製名鎗「Luger P-08」。這鎗是第2之世界大戰前，德國陸軍的基本配鎗。而後來電影中常以此鎗為壞人的象徵，究竟Steve的黃金Luger又是什麼來歷？



為何不開火？

故事裡其中一個場景，雖然舉起了鎗，但是Steve面對眼前的喪屍總是無法拉動扳機。究竟是什麼原因令他這樣？是否與他那不可告人的過去有關？



Umbrella 的刺客
—— Alfred Ashford

出身名門的男子，性格冷傲殘酷，是孤島監獄的司令官。由於Claire發現獄中發生Bio Hazard事件，相信這個人與Umbrella之間有一定的關係，亦因此肯定與故事的發展有直接的關係。喜歡使用狙擊鎗，從瞄準器看著遠方的對手痛苦死去，表現了那種殘酷的一面。





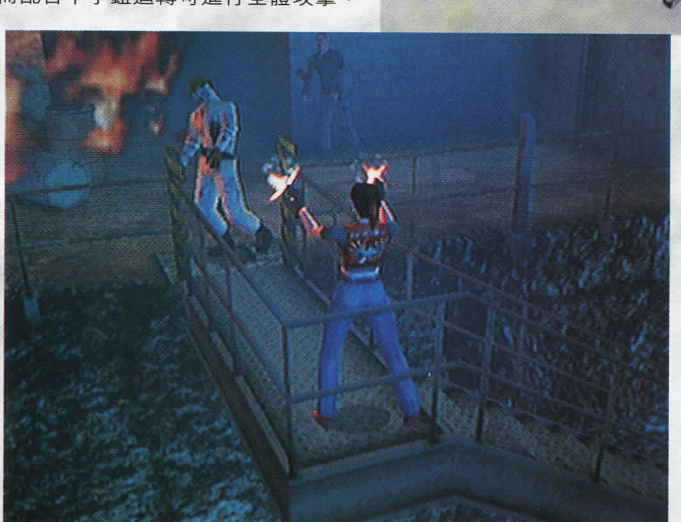


© CAPCOM CO., LTD.

Clarie也來雙鎗！

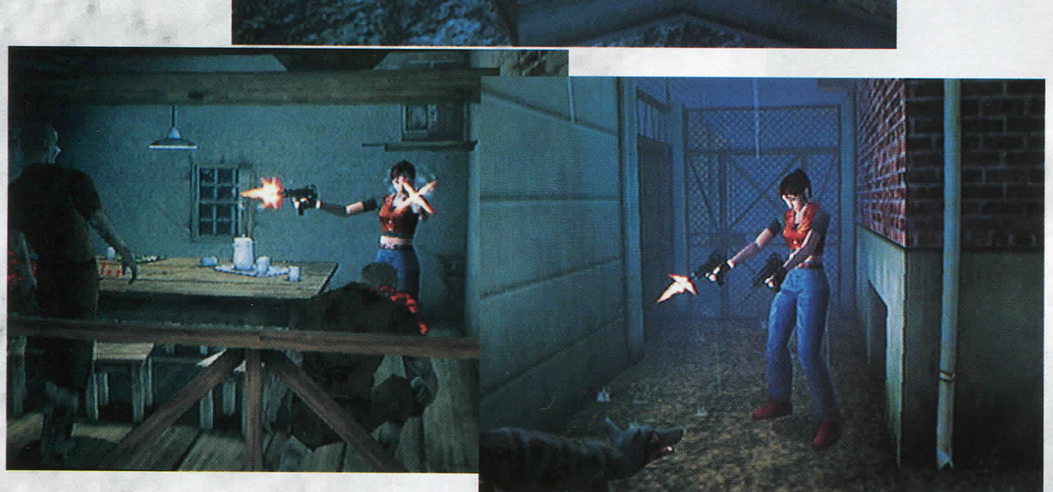
近來荷里活電影喜歡模仿80年代香港動作電影（尤其是吳大導的），不少角色都玩起雙鎗來。現在在《Code：Veronica》中，不只是Steve，就連Clarie也來做雙鎗客！在遊戲的途中會得到多一柄同類型，或者是兩柄同時使用的手鎗。除了是有型之外，當然是也有其實際的用途啦！配合瞄準或者改變目標，除了能以雙倍的攻擊對付一個敵人外，也可以左右手分別攻擊不同的敵人，而配合十字鈕迴轉可進行全體攻擊。

◆手持Calico M-100P的Claire





◆最初得到的雙鎗——.38輕機Ingram



Beretta M93R

與Chris等人常用的Beretta同系列的自動手鎗，特徵是鎗柄後部裝有Stock，能夠作出3點連射的效果。與《2》中出現的VP70同樣，加上部件後能夠強化手鎗的威力。



各類兵器

Glock 17

雖然看不見鎗，但從使用的9mm Parabellum子彈得知它的存在。骨架利用了不少塑膠部件，因此鎗支的重量並不高。



Calico M-100P

80年代美國出產的手鎗，特徵是彈匣裝於鎗枝的後方，最高可裝上100發子彈。本身的連射力與輕機相若，所以經常被誤會為輕機的一種。



求生刀

本身屬求生刀類，配合格鬥術或殺人術的話便成為了武器。《BH》系列必然存在的最弱（？）武器，不過Claire的服裝改變的關係，相信不會是基本裝備。



弩

在《BH2》Claire使用上過的武器，當時能夠同時射出3支箭，今集能否同樣則是個謎。由於不像手鎗會有反動力，所以在近距離的戰鬥中發揮不俗的效果。



Text by 阜林三郎

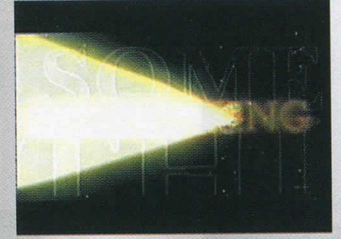
攻略直前再溫習

DC
製造商：WARP
售價：6800日圓　發售日：12月23日
容量：GD-ROM x 4　記憶：9 Blocks
ARPG / MEM / 對應VGA Box / 對應震動Pack

正式版本欠奉的宣傳片段

在體驗版中除了遊戲本身外，還加插了兩個片段，分別是OP片段，以及WARP在特定場合中播放的宣傳片段。而該宣傳片段除了出現遊戲的畫面外，當中更加插了一些與wireframe同時出現的片段，表示了畫面中場景的結構如何。

















遊戲結構

《D2》本身主要分為四部分，一是最常進行的移動，二是遇上事件，三是打獵，最後便是戰鬥。基本每部分都是連貫起來，可能這一刻在畫面中移動，跟著遇上了事件，繼而進入戰鬥部分。每一部分的作用及操作將於下面詳述。



移動

基本上Laura是靠其兩腳前進到地圖上各個地方，而故事中途會找到電雪橇令移動的速度加快。而操作方面則是分為室內及室外兩部分。Analog或普通十字鈕都可操作，在室內時是有限制地前進、後退及轉身，而室外時十字鈕只行步行，Analog十字鈕則可加速至跑的程度。另外移動時按Y鈕便會進入主觀視點，再利用Analog十字鈕便可觀看四週的環境。









副畫面

按Start便會進入副畫面，那裡有數個項目，包括顯示所在地的地圖、道具欄、武器選擇等。



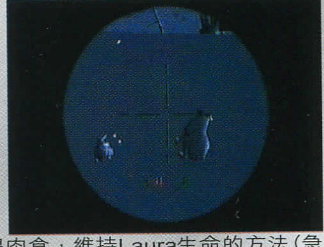
事件

到達特定的地方或故事進行時，便會進入事件。除了是交代故事發展外，有一些事件是教導玩者如何操作的，例如初段Kimberly教Laura打獵便是。中途按下B鈕便會停止，進入移動畫面。



打獵

在體驗版打獵只是故事推進的一部分，而在遊戲當中打獵是獲得肉食，維持Laura生命的方法（急救噴霧是作療傷之用）。選擇來福槍後便進入打獵模式，瞄準器可按LR鈕改變焦距，利用十字鈕（Analog也可）瞄準後便按A開鎗。由於Laura手震的關係，所以瞄準時畫面會震動是正常的。



戰鬥

基本上戰鬥是主觀視點進行，利用Analog十字鈕瞄準，按A鈕便會開鎗，當射完子彈後Laura便會自動的上彈。而戰鬥時按下L鈕便出現寶物欄，按R鈕會出現武器欄。





©1999 WARP

TEXT：時雨

烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章

DC上的多邊形動畫電影！



DC
製造商：ASCII　售價：6800日圓
發售日：發售中　容量：GD-ROM
記憶：6 BLOCK
ACT／MEM／1P／對應震動器、VGA

相信不論是原作FANS，還是玩過之前的體驗版的人，都會對DC版的《BERSERK》充滿期待。當筆者拿到這遊戲的製成版後，發現它比想像中更具原作的味道，而且當中加入了不少會令原作FANS會心微笑的新要素，以下為大家一一介紹。

STORY

在一塊長年受到飢荒和戰爭的土地上，居民們一直都在山賊和軍隊的威脅下戰戰兢兢地生活。在那裏「權力」就是「迫害」的同義詞，擁有權力的人，會不斷行使它，而弱者又會將他們的無奈和憤怒，發洩在比他們更弱的人身上。

雖然這條村周圍是荒野，但由於村內有一個水泉，因此是個絕佳的軍事據點，自古以來這就是各國軍隊和盜賊爭奪的目標，現在的領主巴魯扎也不例外……

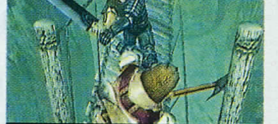


■奇病的元兇——曼陀羅哥拉

突然，在這土地上出現了一種奇怪的疾病。人們開始被某種奇異的植物附體，並且失去了自己的意志。而且不知由何時開始，有一種從沒見過的植物在村的周圍生長，人們稱它們做「曼陀羅哥拉」，根據傳聞，這就是這種新病的病源。如果將這植物連根拔起，它就會發出淒厲的叫聲，而聽到的人都會死掉……因此，沒有人敢走近曼陀羅哥拉生長的地區半步……

KEY LOCK ACTION

在過場動畫的途中，有時會有些要求玩者作出反應的場面。方法十分簡單，玩者只需依照畫面上的指示，在限制時間內準確地按掣就行了。根據玩者入力的結果，可以避免受傷，又或者是改變行走的路線。



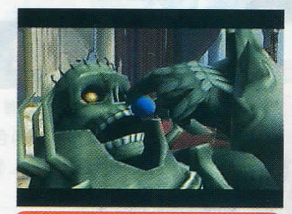
■入力成功，安全過橋



■入力失敗，跌落峽谷內受傷，而且要繞路前進

極具電影感的過場動畫

如果大家以為《BERSERK》只是一隻賣弄血腥和暴力，滿足玩者將敵人一刀兩斷快感的遊戲，那就大錯特錯了。因為遊戲中一半以上的時間，玩者都是在看由REAL-TIME多邊形組成的動畫，總數達30場。即使是平常的戰鬥畫面，製作人員們都要求要做到令大家有在看電影般的感覺，因此他們當中是有人專門負責CAMERA WORK的。過場動畫不用說，某些ACTION遊戲部分的場景，總鏡頭位置更多達400個之多！所以遊戲進行時絕不會變得公式化，流於單調。



■謎之骷髏騎士也會登場？！

■可以呼喚出五名「守護天使」的神器——貝克萊特

格斯生命中最強的敵人——不死者佐德

和其他使徒不同，被人稱戰爭之神的佐德對殘殺人類等事毫不關心。相反，他生存在世的目的只有一個，就是追求比自己更強的對手。他和格斯之前曾經多次交手，也曾經在令鷹之團全滅的「蝕」發生之前，預言「一種絕不可能逃避的死亡」將會降臨在格斯身上！不過結果格斯在「蝕」之後仍然生存。今次佐德和格斯再次碰頭，看來上一次未完之戰，今天就要來個決勝負！



■正和格斯對峙的佐德



■即使是其他使徒也不是佐德的對手，格斯有沒有勝算？

PRIZE BOX

完全是體貼原作FANS的新要素。當玩者在遊戲中完成了某些條件，這個PRIZE BOX就會有各式各樣的玩意可供玩者選擇。

MINI GAME

原作FANS都應該知道以在格斯的腰包內居有一隻妖精——巴克，原來在遊戲內是有一個由它做主角的MINI-GAME的！它的玩法是控制SD化了的巴克，用兩手的「妖刀栗子丸」攻擊不斷落下的曼陀羅哥拉幼苗。到底在限制時間內，巴古可以消滅多少敵人呢？



MOVIES

可以重新觀賞在遊戲中玩者看過的POLYGON MOVIE（筆者強烈推薦OPENING和ENDING，因為其背景音樂實在精彩！）。



GALLERY

在這裏可以欣賞到遊戲內使用的各種CG，包括了各人物的多邊形做形，而且還附有小解說。



WORLDS

介紹《BERSERK》世界觀的用語集。瞭解遊戲內的故事背景，可令大家更能投入於《BERSERK》的世界。



© 1999 ASCII Corp.／YUKE'S
© 三浦健太郎／スタジオ我画・白泉社
© 三浦健太郎／白泉社・バップ・NTV

TEXT：NEMESIS-T00

STREET FIGHTER III W IMPACT

期待已久的街機移植遊戲！

DC	
製造商：CAPCOM	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：GD-ROM	記憶：4 BLOCKS
1～2人／FIG／MEM／對應ARCADE STICK／對應震動PACK／對應MODEM／對應VGA BOX	

終於都推出了，Dreamcast版的《STREET FIGHTER III W IMPACT》終於趕得及在今年內推出了。此遊戲收錄了《STREET FIGHTER III NEW GENERATION》（以下簡稱《1st》）及《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK》（以下簡稱《2nd》）兩套作品，當中更追加了原創要素，各位街霸迷不容錯過！

主要系統複習

共通系統

BLOCKING





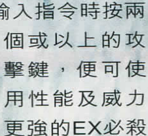
它是《S.F.III》中最重要的系統，玩者只須在敵人的攻擊將要擊中時的一剎輸入→（對上段攻擊用）或↓（對下段攻擊用），便可使出BLOCKING化解敵人的攻擊。它和防禦的分別在於它是不會令使用者暫時硬直，所以可用作應付空隙小的攻擊。

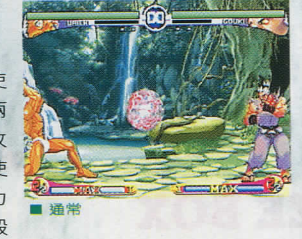
《2nd》專用系統

EX必殺技

它是《2nd》的新系統之一，當玩者使用某些必殺技時只要在輸入指令時按兩個或以上的攻擊鍵，便可使用性能及威力更強的EX必殺技。不過這類必殺技是會消耗SUPER ARTS GAUGE（即「超必能量計」）中部份能量，各位請留意。


■ EX




■ 通常

豪鬼出現條件（《2nd》專用）



(1) 不能輸掉一個會合
(2) PERFECT次數超過兩次

成功的話，豪鬼便會成為最後首領。

真・豪鬼出現條件（《2nd》專用）



(1) 先令豪鬼出現
(2) 對豪鬼時不能輸掉一個會合
(3) 在第二ROUND中以SUPER ARTS解決豪鬼

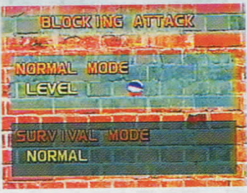
成功後，豪鬼便會化身成真・豪鬼再次挑戰玩者。

原創模式介紹

BLOCKING ATTACK（《2nd》專用）

其實這個模式是《2nd》中那個可用作練BLOCKING的BONUS STAGE的練習版本，玩法同樣是BLOCK掉SEAN射的籃球。而NORMAL及SURVIVAL的分別在於前者可以自由選擇任何一種難度，後者則需由LEVEL 1開始順序玩。





極惡2+1人組正式登場！

上期我們曾報導過這遊戲是可以在Dreamcast網絡中DOWNLOAD隱藏角色在遊戲中使用，其實除了上網外還有其他辦法的。以下便是隱藏人物的使用條件（只能在《2nd》中使用）

GILL

先使用任何角色完成遊戲（難度、續關次數不限），然後在選人畫面中在SEAN處按兩次↑。

豪鬼

在選人畫面中在SEAN處按↑。

真・豪鬼

使用任何角色以打敗真・豪鬼後，然後在選人畫面中按著START不放選豪鬼。







出招表（角色面向右方） P：拳　K：腳

GILL

必殺技	
PYRO KENESIS	↓↘→+P
CYRO KENESIS（角色面向左方時）	↓↙←+P
CYBER LARIAT	→↓↘+P
PSYCHO HEAD BUTT	↓↙←+P
MOONSAULT KNEE DROP	→↘↓↙←+K
SUPER ART	
RESURRECTION	被K.O.時GAUGE全滿
I～III) METEOR STRIKE	↓↘→↓↘→+P

豪鬼／真・豪鬼

必殺技	
豪波動拳	↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
前轉	←↙↓↘→+K
龍捲斬空腳（空中可）	↓↙←+K
斬空波動拳	空中↓↘→+P
阿修羅閃空	→↓↘或←↓↙+P×2或K×2
SUPER ART	
I) 滅殺豪波動／天魔豪斬空	↓↘→↓↘→+P／空中↓↘→↓↘→+P
II) 滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘→+P
III) 滅殺豪螺旋（空中可）	↓↘→↓↘→+K
瞬獄殺	小P、小P、→、小K、大P

© CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

SPACE CHANNEL 5
變態的音樂遊戲



DC
製造商：SEGA　售價：5800日圓
發售日：發售中　容量：GD-ROM
記憶：最少5 BLOCKS
1人／ETC／對應震動PACK／對應VGA BOX





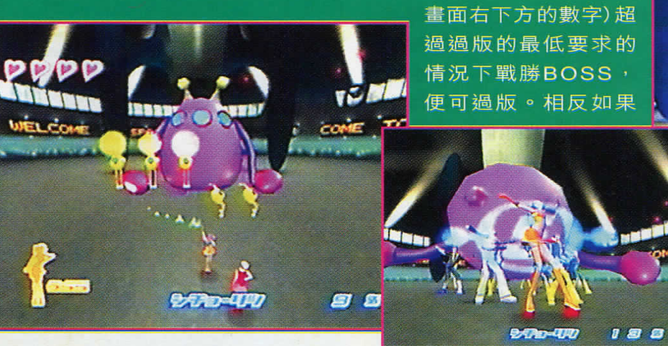
音樂遊戲的掘起，廠商們當然不會放過這塊肥肉，紛紛去創作他們的音樂遊戲。而SEGA當然不甘後人日，她首隻音樂遊戲《SPACE CHANNEL 5》終於在近日推出。遊戲的玩法雖是跳舞，但和大家熟悉的跳舞遊戲—《Dance Dance Revolution》有極大的差別；遊戲中更有同類型遊戲欠缺的故事，故事內容亦理所當然地古怪、有趣。是主流遊戲以外的另一選擇。

遊戲玩法

玩法原理和《D.D.R.》相近，同樣是依照某些指示輸入指令，不過這遊戲的「指示」則比《D.D.R.》恐怖得多。因為在遊戲中玩者是需要先看對手跳舞，然後玩者便要跳剛才對手所跳的舞；遊戲最麻煩的地方並不是玩者只能靠聲音或動作來決定應按甚麼鍵，而是玩者必須在指定的拍子中按鍵！太早或太遲按鍵也算失敗。故此遊戲除了要求玩者的反應夠快外，更要有極佳的節奏感及記憶力才可。

版面流程

遊戲中每一版（REPORT）均由多個場景組成，每個場景均有若干場戰鬥組成（BOSS戰也是若干場戰鬥），故此其長度可想而知。而每一版的過版條件是視聽率（シチョーリツ，意思是收視率，即畫面右下方的數字）超過過版的最低要求的情況下戰勝BOSS，便可過版。相反如果視聽率在版面中途被扣盡、戰勝BOSS時視聽率低於要求或BOSS戰時全部心被扣盡便會GAME OVER。



戰鬥方法

它雖然是一隻跳舞遊戲，但是它的戰鬥方法並不是只得跳舞一種（DANCE MODE），有時會是以射擊的方法戰鬥（SHOOTING MODE），至於會進行那一種戰鬥便要視乎ULALA（主角）在戰鬥開始前說「Let's Dance！」還是「Let's Shoot！」

DANCE MODE

正如之前所說，敵人會先跳舞，然後玩者便要跳敵人剛才跳的舞。若果玩者在輸入指令出了任何差錯例如按錯任何一個鍵或按鍵節奏不對也會扣一個心，全部心被扣盡便算輸掉（但不一定等於GAME OVER）。至於每一種聲音所代表的鍵如下。

UP！	↑
LEFT！	←
RIGHT！	→
DOWN！	↓
SHOOT！	A



SHOOTING MODE

雖然它叫SHOOTING MODE，但是它近乎沒有射擊成份，它只不過是一個人物動作及操作方法經過了一點改動的DANCE MODE而已。這裡要留意的是戰鬥中有時候會出現人質，各位必須以B鍵的光線槍攻擊才可把他們救出。至於每一種聲音所代表的鍵如下。

UP！	↑
LEFT！	←
RIGHT！	→
SHOOT！	A（射敵人時）、B（射人質時）





遊戲心得

此遊戲雖然難玩得有點過份，但可惜除了苦練節奏感外，我實在想不到有甚麼辦法可以輕鬆地完成遊戲。不過即使各位已有一定的節奏感，大家仍然需要留意每次轉場景前的SHOOTING戰鬥，這場戰鬥的最大特色是開始後要等很久才可聽見「SHOOT！」，除了容易令人鬆懈外，更麻煩的地方是計算何時可以入指令，實在不得不提防。



© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999

TEXT BY機動戰士MS

現實的交錯 向另一個現實去

聖靈機RAIBLADE

DC
製造商：WINKY SOFT
發售日：未定　售價：未定
容量：GD-ROM／CD-ROM
PS / SRPG / MEM

WORLD



遊戲除了主角生活的現實世界外，還有另一個世界，那就是被稱之為「艾加魯迪亞(アガルティア)」的世界，這個世界以鍊金學為生活基礎(註：鍊金學即是科學和魔術的融合術)，從而得到高度的繁榮，其感覺就如過去的《魔裝機神》一樣。

STORY

一直過着平穩生活的日本少年——多也(トウヤ)，他被召喚到一個不可思議的異世界去，這個世界的鍊金學非常發達，並擁有數個不同的小國，可是即使擁有這些高度的文明，國家與國家之間同樣地不斷發生爭鬥，因此他們的主要戰力便集中於「聖靈機」上，就這樣召喚仍開始…。多也就在其中一個小國中駕駛一部叫「聖靈機」的機械，投身於這世界的戰事。另一方面能引起世界災害的「謝＝奧特(ゼ＝オード)」再次復活，令到世界變得更加混亂。



遊戲基本流程

遊戲基本系統分別由「AVG PART」、「SLG PART」及「PRIVATE PART」組成，除了戰鬥的「SLG PART」外，在進行EVENT時的「AVG PART」，還會加插戀愛要素，而且更會根據玩者的選項而作出故事分歧，從而使到遊戲的內容更加豐富。

故事開始 → AVG PART → SLG PART → PRIVATE PART → 故事A／故事B

AVG PART

遊戲直到開始戰鬥之前，都會以AVG形式進行，在這兒玩者可看到主要故事的行進，以及選擇令故事分歧之選項，由於EVENT均以這形式進行，所以玩者必須乘這時增加同伴們的信賴度。





SLG PART

當故事到達需要進行戰鬥的時候，就會變成以SLG進行，基本上玩者與敵方均在一個固定的版圖內，以TURN制形式來進行戰鬥，地形的效果與高低差均會對戰鬥有所影響，有時候更會擁有特殊的勝利條件。

PRIVATE PART

戰鬥完結之後，玩者便會進入PRIVATE PART，這時玩者可利用有限的行動點來與同伴進行一些特殊EVENT，從而增加異性同伴的好感度，除此之外，更會有戀愛成份的EVENT發生。



第一話——逃走及日常生活

在故事的第一話中，對主角多也來說，現實已開始「搖動」。突然出現的兩部巨大機械；以學校為舞台，展開了一張令人目瞪口呆的格鬥戰，沒法接受眼前現實的多也，在自己受傷之際，利用其反射神經將另一方的機體打倒……

翌日的早上，多也從自己的床上醒過來，卻存有按觸那夢中的機械之感覺，而且其傷痕亦在他的身上…從這一點中已可証明，那並非夢境…而是另一個現實。就在他如常般上學時，他遇上一位神秘的男人，從那男人中得知自己不是存在這個世界的人，令到多感到非常之迷茫……



◆神秘之男



◆多也在夢中給對方的機體弄傷



◆在校庭前降下的兩部機械

第二話——異世界艾加魯迪亞

在第二話主角多也遇上另一名受到神秘之男保護的少女，就在多也不為意時，被她們強行帶到異世界去，當他發現身在異世界後，他只好確認自己的狀況，並接受這另一個現實。多也就在一次進行駕駛「聖靈機」訓練之際，突然受到敵人的襲擊，就這樣他踏出了戰鬥的第一步……

◆被強行帶到異世界的多也



◆第一次實戰

© WINKY SOFT　機械設計／市川裕文

TEXT：悟空

スーパーマグネチック ニュウニュウ

SUPER MAGNETIC NIUNIU

DC
製造商：GENKI　售價：5800日圓
發售日：2000年2月發售暫定
容量：GD-ROM
1P/ACT/震動PACK、通訊對應

磁石的力量就是勝負的關鍵

一隻和《PEN PEN TRILCELON》一樣都是以一些樣子趣怪和可愛的角色來吸引玩家注意的動作遊戲，遊戲的是以3D畫面形式進行，玩法是控制一名叫NIUNIU的角色在畫面中進行各式各樣的冒險，現在就為大家介紹一下這隻《SUPER MAGNETIC NIUNIU》。



角色介紹



ガス

愛搗蛋和破壞的鄉下仔，因為多次留學，所以仍然就讀小學「16」年級，頭腦非常之簡單。



ハカセ

製造ニューニュー名譽上是為了世界和平，但實際的原因其實只是自己的興趣而已。



ヤス

非常聰明，為了做各種各樣的壞事而日以繼夜製造機械人，整天不停說着「工作、狡猾和色情」三句莫名其妙的說話。



ピーディー

ハカセ博士的助手，擁有自己的思想的機械人，常常依自己的意思去工作，但不知道為何口中常常說着「謝謝」這句說話。

ピンコ

極度沒口德的嬰兒，經常說他人壞話，做事非常小心，每件事都必定三思而行，不過所有事都會以吃為先。

ニューニュー

本作的主角，由博士所製造，性格比較怕事，雖由博士製造，但體內有部份AI卻不屬於博士製造。

遊戲世界

遊戲的世界設定非常多姿多彩，整個世界由四個區域所組成，而每個區域都有她不同的特性，分別有由多種不同樹木所組成的森林區、擁有古代文化的遺跡、充滿危機的西部和不能估計科技去到那種程度的未來。



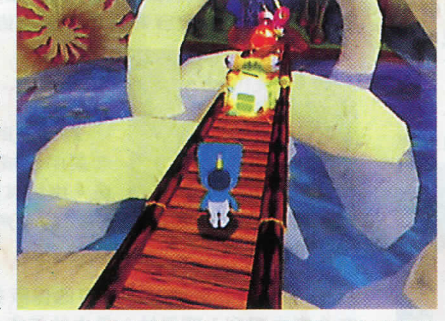
磁石使用法則

遊戲中磁石的使用方法其實很簡單，如果是要攻擊敵人，就要先知道敵人是那一種磁性，假設敵人的磁性是南極，那如果玩者使用南極磁力的話敵人就會因為同性相拒而被迫開，但如果使用北極磁力的話就會因為異性相吸而被吸向角色處，那想將敵人迫開還是吸過來攻擊便要玩家自行決定。

後記

遊戲的玩法不算特別，不過角色要用磁力的正極和負極來攻擊這形式就比較新鮮，而且遊戲的角色亦設計得十分可愛，相信遊戲推出時必定會吸食到女孩子的注意，可以作為與女友或女性朋友一起玩的遊戲，各位男朋友或男怔朋友要注意呢。

遊戲玩法



遊戲玩法類似N64的《MARIO》，同樣以過關動作形式進行，不過途中會出現一些S和N符號的裝置，這些裝置其實是磁力裝置，而這些磁力裝置亦有分為南極和北極（S和N），這些裝置有時是會幫助主角跳過一些連台，又可能是將一些機關啟動，這時候就要控制主角使用一些磁力裝置去解決這些磁力裝置，除了要解決難關外，有時亦需要利用磁力裝置去將敵人迫開或吸引過來，換言之整個遊戲就是要利用這個磁力裝置去通過所有難關。



© GENKI

TEXT: IKI





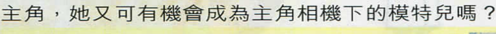
《SENTIMENTAL GRAFFITI 2》-一個「女GAME」迷不會感到陌生的名字，早在108期本刊已為大家報導過有關遊戲的女角資料，時至今天，距離遊戲發售只有個多月時間，廠方亦公佈了大量遊戲的資料，以下我們將集中介紹遊戲的系統及女角的EVENT。

SYSTEM 篇

今集的移動畫面將由上集的硬照背景改為全體MAP，玩者可到達的地方將變得一目了然。另外，隨時間日夜流逝，遊戲的背景也會有所改變，在建築物內玩者亦可自由移動。遊戲中玩者在一天內的活動時間由10：00～23：00，當中10：00為主角一天活動的開始，至15：00便是大學放學時間，之後15：00至23：00便是自由活動或兼職時間，而23：00後便是一天活動的終結。







今期同你講 EVENT！

EVENT 篇

七瀨優(Yuu's EVENT)



予人神秘感覺的少女七瀨優，在今集中已成為一名短期大學生。由於工作關係，主角須探訪優的短期大學，並在尋找捷徑的同時遇上擁有一雙美麗瞳孔的女子-優。

遠藤晶(Akira's EVENT)



自幼已學習小提琴的晶，在今集中已成為一名出色的小提琴演奏家。其樂團經常往世界各地表演，在歸國後遇上主角，未知可有機會成為主角相機下的模特兒嗎？

松岡千惠(Chie's EVENT)



只在心儀對象面前唱情歌的女孩子，作為樂隊主音及結他手的千惠，除了活躍於樂隊表演外，她更在「便當屋」內當兼職。主角在那兒遇上千惠，未知可會擦出火花？

澤渡ほのか(Honoka's EVENT)



為人和藹的澤渡，在今集中已是一名獸醫部大學生。其大學生活可謂不愁寂寞，除成績優秀外，她亦廣受同窗愛戴。在Yr 1時更成為「校花」，大家有發展可能嗎？

安達妙子(Taeko's EVENT)



可說是一名賢妻良母型的女子，由於妙子一向也甚懂照顧他人，故在閒時亦會在「保育院」(托兒所)當兼職。一天主角返學途中遇上正在做家務的妙子，難道這是戀愛預告嗎？

永倉えみる(Emiru's EVENT)



說話方式古古怪怪的女孩，在畢業後當上了雜誌社記者，自此展開了每日艱苦的生活。由於工作關係，永倉須到處探訪取材，在一次偶然機會下遇上主角，同樣以CAMERA為工作的兩人會展開一段奇緣嗎？

森井夏穗(Kaho's EVENT)



上集中的運動健將森井夏穗，在今集中已是大學體育部的健將。與以前一樣，夏穗仍是十分喜歡跑步。對於正在物色模特兒的主角，她又可有機會成為主角相機下的模特兒嗎？

綾崎若菜(Wakana's EVENT)



典型的傳統少女，在畢業後當上了護士學生。由於她待人溫柔，故深受院內病人歡迎。對於因受急性酒精中毒入院的主角，她那雙溫暖的手可會令到主角觸電嗎？

杉原真奈美(Manami's EVENT)



熱愛小動物、永遠地有一隻小鳥在肩上的杉原真奈美，自上集起已是體弱多病，今集中更入住了東京大學病院。主角偶爾在醫院碰上真奈美，更被其表情所深深吸引‥‥

星野明日香(Asuka's EVENT)

一向也對潮流十分敏感的星野明日香，前作曾順利入選了清華選美會，在今集中已是一名藝能界的新星。某日在CD店內偶爾遇上主角，她那個抱有好感的笑容會否是戀愛預告？

山本るりか(Rurika's EVENT)



為人爽朗的山本，最討厭別人說謊，在今集中已成為短期大學中演劇部的其中一員。由於其爽朗性格，令她在劇社內很受歡迎。對於身處光畫部(攝影社)的主角，大家有發展可能嗎？

保阪美由紀(Miyuki's EVENT)



一向也醉心於美術、繪畫的保阪美由紀，在今集中順利入讀了她心目中的美術大。對於一向敢於挑戰新事物的她，在一次公園素描寫生中，她那認真的表情深深吸引了主角‥‥

©NECインタチャネル／マーカス／サイベル／CPU-GO
©NEC CHARACTER DESIGN：甲斐智久

DC	
製造商：NOISIA　售價：5800日圓	
發售日：2000年2月發售暫定	
容量：GD-ROM	
1~2P/SLG/	

RUNE CASTER NOISIA

向異界招攬新的部下

一隻玩法比較新鮮的遊戲，遊戲是以召喚為題材，所召喚的都是些造型特別的怪獸，這些怪獸共有18種類，每種都有牠特別的外表和持性，有些屬水有些屬火等，召喚這些怪獸的方法就是利用咧文，而咧文是由玩者自己創造，至於咧文的創造方法下文自會有解釋，現在先為大家介紹一下遊戲的基本角色。



登場角色

主角

本身是一名劍士，為了取得更強的力量而放棄劍士的身份成為召喚術士，成為召喚術士後便四處尋找更多更強的召喚魔法。





Mason

召喚術研究家ボウム的弟子，性格開朗樂於助人，盡得ボウム真傳，所以在召喚術界屬於一等一的高手。



Aira

看樣子好像只是一名普通婦人，其實她是一位非常強勁的召喚術士，精力非常旺盛，常常到處去。



Marie

常出入於名召喚術研究家ボウム家的少女，可能接近得ボウム多，所以本身亦學會了多種召喚魔法，不過與ボウム有甚麼關係則是個謎。

Guen

亦是ボウム的弟子，本身是東洋人，最近常與老師爭論何事而變得關係非常差。

Bowmn

居住在觀光都市グレイ郊外的無名召喚術研究家，有兩名出色的弟子，性格非常古怪，常常獨自走進森林深處研究召喚術。



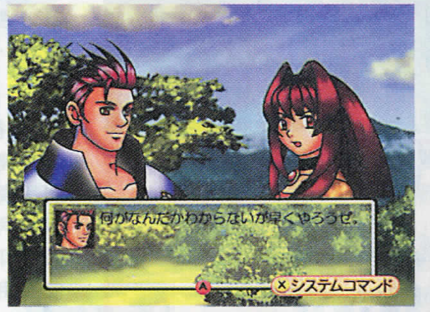
遊戲玩法

遊戲的玩法很簡單，先有兩方人，一面由玩者操控、另一面就由電腦操控，雙方都以召喚出來的怪獸進行對戰，每人最多可擁有十八隻召喚獸，每場戰鬥可以使用五隻召喚獸，當選擇好使用的召喚獸後戰鬥就會開始，戰鬥開始時雙方的召喚術士都會各站在不同的位置，最終目的就是將對方的召喚術士擊倒為之勝利，換言之召喚獸越強勁勝出的機會便越大。



多個模式選擇

現時知道遊戲除了有故事模式外，亦設有雙打的對戰模式，先說對戰模式，對戰模式就是可讓二人同樣以召喚獸進行對戰，而故事模式就是讓玩家進行遊戲的故事，隨着故事的發展，玩家亦有機會發現到新的召喚獸，當發現到新的召喚獸後便可以將牠儲存下來在對戰模式中使用。



自製呪文

遊戲中所有召喚獸都是由呪文召喚出來，而呪文是由各種卷物所造成，卷物的種類非常多，玩者可以依自己的意思去組合不同的卷物，而創造出不同種類的怪獸，雖然可以沒有限制地創作，但是亦需要視乎玩者本身的能力，能力越高可以使用的卷物便越多，如果想創造出更多怪獸的話便要盡量提升自己的能力。





怪獸屬性

遊戲中所有怪獸都有牠們獨有的特性，有些對弓箭系武器的屬性較強、有些對魔法的屬性較強，玩者可以根據各種怪獸的屬性來選擇出場戰鬥的怪獸；除了要知道怪獸屬性，玩者亦需要知道怪獸間的剋制屬性，如果選擇錯誤的話便會有可能出現屬性相剋引致失敗。





© 2000 VISION

撰文者：山寺良牙

想別人怎樣嚇死也可以 Jet Coaster Dream





平時到遊樂場坐過山車相信坐得多了！但有否想過由自己去創造一個既緊張刺激，兼且可以嚇死人的過山車呢？以下所介紹的Dreamcast模擬遊戲——《Jet Coaster Dream》便可達成你的心願。

遊戲特色

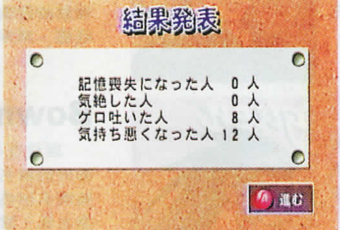
正如上文所說，這個其實是一個自創過山車的模擬遊戲，玩者主要設計過山車的路線，聽下去好像很簡單，但實際上設計過山車需要一些物理學方面的知識，不過來到這遊戲，玩者在設計時基本只要將角度調較得宜便可，其餘設計上是否成功，就看玩者對物理重力學是否有認識了！





遊戲模式





NEW GAME（ニューゲーム）：開始一個新遊戲，遊戲上只會有故事模式出現，玩者需設計一條過山車路線，完成以後便進行測試，合格的話便能跳到第二版，當到新的版面時，便會出現新的設計功能，有時更會有些特別設計部件。

CONTINUE（コンティニュー）：將以往記錄讀出，繼續故事模式。

NET STAGE（ネッチトステージ）：乘坐從國際互聯網的專用網址上已下載(Download)的過山車路線。

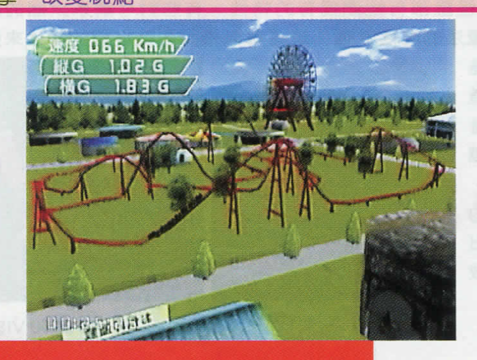
INTERNET（インターネット）：利用MODEM連線到《Jet Coaster Dream》的專用網站

操作方法





十字方向掣：選項、改變部件的角度
ANALOG方向掣：視點改動
START掣：開始遊戲、顯示指令表
L、R掣：改變／調校部件的扭向角度
A掣：決定、移向前面的部件、決定部件
B掣：取消、移向之前的部件
X掣：著它再加十字方向掣可調校編輯中部件的角度
Y掣：改變視點



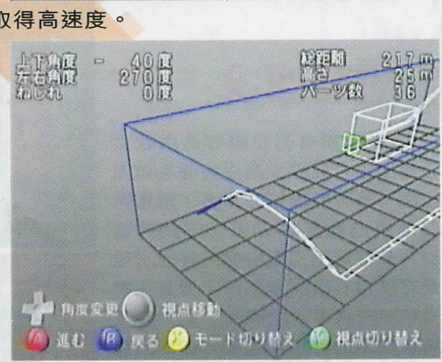
怎樣去設計過山車呢？

以下簡單的介紹設計一組過山車路線的步驟：

1. 先設定好過山車月台的位置，通常不會放在場地最邊的位置，否則過山車便無法駛入。

2. 之後便開始設計路線，通常起點開始後便立刻爬升，攀升到最高點後便任由它衝下來，攀升角度大多會使用該場地的最大仰角，而衝下來的路線則會使用最大俯角，以求車輛能取得高速度。

3. 當設計好一段後，可不妨利用試車（テスト走行）測試一下路線，因為有時若角度不好或路線設計有問題的話，可能會令車輛速度不足，或是倒流也有可能；同時亦可測試（得知）該段路在人體身上所受的離心力，若是過高的話會對乘客有所影響，所以在設計時應盡量減少太急的彎位和爬升點。



4. 測試完成後，便需將路線連結到終點（車站尾部），接下便進行最後測試和評估，若成績通過的話，便能進入另一版。

© Bimboo Soft 1999／© Bottom Up 1999



來打哥爾夫球吧！

TEXT：福田



表現得有點像PlayStation人氣作品《我們的哥爾夫》的DC遊戲，終於趕及在這個冬季推出，雖然哥爾夫球遊戲的發展空間已近極限，可是《來打哥爾夫球吧！》卻有另一種與別不同的魅力。閒話休提，馬上進入這個有趣的高球世界吧！

© BOTTOM UP 1999

目標是奪取真正的世界第一！

翻查歷史，雖然哥爾夫球的確實出處尚有待考證，不過在幾十年來這運動的普及性是不容否定的。然而，為了贏取豐厚的獎金，來自各地的「職業球手」均參與不同的大賽，其中最具代表性的便是世界巡迴錦標賽。由於成為這項大賽冠軍即等同獲得真正世界第一的稱號，故此著名的球手們無不參與此賽事，但最後能夠奪魁的到底是誰？





來自世界各地的強豪，為了爭奪冠軍而發揮120%才能

究竟有甚麼模式可選擇？

和一般哥爾夫球遊戲相同，本作可讓玩者進行需到世界5大球場作賽的巡迴錦標賽「WORLD TOUR」和簡單作賽的「FREE ROUND」，此外還有可在網上登錄資料的「CLUB HOUSE EXPRESS」與及有別於哥爾夫球的有趣迷你遊戲「G-BALL」。



模式選擇畫面

球場上全力以赴

既然遊戲主旨是巡迴賽，WORLD TOUR模式當然是此作的重點項目。遊戲中玩者可選擇4名各有不同特性的球手，參加日本、澳洲、非洲、蘇格蘭和美國合共5站的賽事，若要成為總冠軍就必需在每個分站都取得優異成績。

Japan Course Hole No.18 PAR4 397Y

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
HANDICAP	1	3	10	17	4	11	18	12	8		
PAR	4	5	3	4	4	3	5	4	4	36	
KATHARINE	4	11	4	6	7	3	6	3	5	49	
ERIZABETH	3	6	3	4	5	4	5	4	4	38	
HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	SCORE
HANDICAP	13	16	6	9	2	6	14	7	16		
PAR	5	4	3	5	4	4	3	4	4	36	
KATHARINE	4	4	5	5	4	5	3	5	4	39	+16
ERIZABETH	6	5	4	6	5	5	5	4	4	44	+10

全18洞成績一覽無遺

特殊技巧鑽研

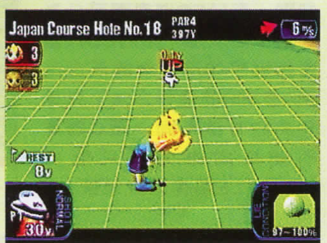
有玩開哥爾夫球遊戲的朋友，就應該知道每隻遊戲的原理都是大致相同的，只要技巧掌握得宜即使是第一次玩也能得心應手。玩法重點方面，首先是必需清楚擊球所選取的球桿，因為每枝球桿對球的曲墜能力和移動距離也是不同的，所以需要從畫面左邊顯示和球洞之間的距離，來判斷使用那一支球桿；當然電腦會替玩者選擇它認為最佳的桿。其次便是影響擊球後移動距離和方向的C GAUGE，當決定好球桿和擊球方向後，按A掣就能出現C GAUGE，這時按A便會先決定擊球的力度（百份比越高越大力），接着再按A便是影響球的軌道偏左或偏右（越接近藍色位置球道越直）。順帶一提，擊球時可用ANALOG掣來決定擊向球的哪個位置。

考驗實力的G-BALL

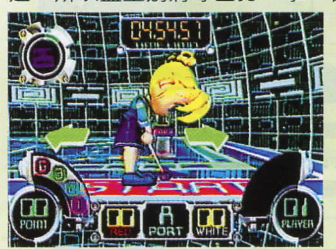
筆者真是不知道用甚麼形容詞來介紹這個迷你遊戲，但總言之是十分有趣。《G-BALL》的玩法有點像用棍打的草地滾球，玩者選過使用角色及規則後便能正式進入遊戲，而由於是採取隊際形式故此單打時便要和另一名電腦組隊。在高低起伏的球場上，玩者要將球順序擊向各個閘口，留意要穿過閘口才能得分，而最終目的由於是我方隊伍必需獲得較高分數，因此可利用一些技巧來干擾敵隊。舉個例，假如玩者故意將球擊向對手的球，就會獲得閃光球（SPARK BALL）的權利，意思是對手的球可任由你處置，最佳辦法當然是一棍打到RING OUT啦。另外，因為球場內起伏不平，單憑肉眼是無法清楚辨認球道，所以盡量別將球全力一擊，否則便很容易自己RING OUT。



盡量別讓C GAUGE踏入紅色範圍



到了洞口附近便要更加留心



只要擊球穿過閘口便能得分



碰到其他對手的球就可轟開它們

主要登場角色介紹



齋藤明生（日本）

能力屬平均型，不論是初學者還是高手都很適合。



CHRISTINE LAMER（法國）

控球能力超群，在佈滿障礙的球道最能發揮出實力。



KATHARINE WHITE（美國）

擁有卓越的才能，若認真起來男士也不是她的對手。



JULIAN CLEMENT（蘇格蘭）

雖然看起來弱不禁風，可是處理回旋球也有一手。

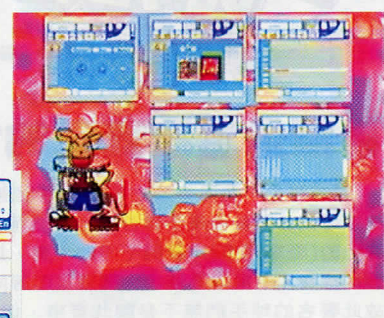
TEXT：NEMESIS-T00

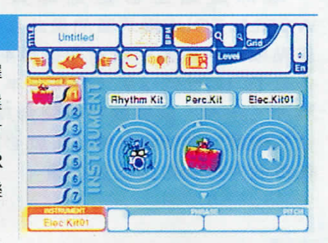
輸入鈴聲 O・TO・I・RE
作曲速成班





它可是一隻十分另類的遊戲，雖然它並不是業界首隻作曲遊戲，但是和《BEATMANIA》等音樂節拍遊戲相比，《輸入鈴聲》絕對可稱得上是真正的音樂遊戲！它亦是一隻製作得非常認真的遊戲，玩者除了可以自由選擇多種不同的樂器合奏外，更可替歌曲混音，認真程度簡直嚇人！

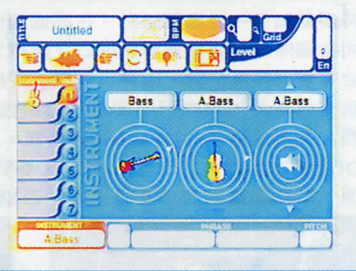




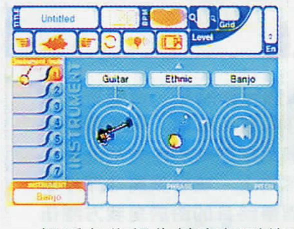
有得揀語言

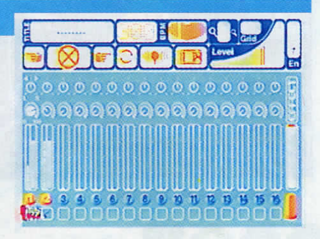
《輸入鈴聲》是少數可以選擇語言的遊戲之一。雖然它只有日文和英文兩種語言選擇與及它影響的部份並不多，但我相信大部份讀者都是只懂英文而不大懂日文吧！故實在沒有理由不改變語言。

選擇樂器



既然遊戲目的是作曲，所以選擇合適的道具是必須的。遊戲中可選擇的樂器的種類有很多，分別有KEYBOARD（鍵盤樂器）、GUITAR（結他類的樂器）、BASS（低音樂器）、ORCHESTRA（管弦樂器）、WIND（管樂器）、SYNTHESIZER（合成器）、ETHNIC（民俗樂器）、PERCUSSION（敲打樂器）、VOICE（人聲）、SFX（特別效果音）和RHYTHM KIT（它們主要是鼓系的敲打樂器）。至於選擇哪種樂器便要視乎各位想作甚麼類型的音樂了，舉例若要作搖滾樂，最好的選擇當然是在GUITAR、BASS和RHYTHM KIT之中啦！因這些全是各搖滾樂隊常用的樂器種類。

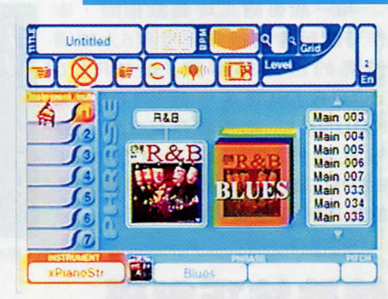




點樣混音？

在PHRASE上按START然後選MIXER，便可進入混音的畫面。玩者可以做的事是調教各種樂器的音量比重，或在EFFECT一項中追加一些特別效果。

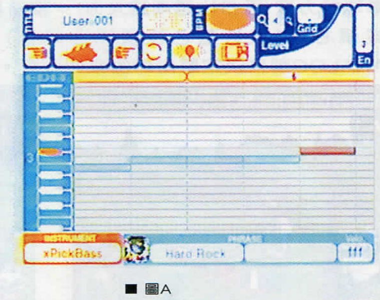
甚麼是PHRASE？



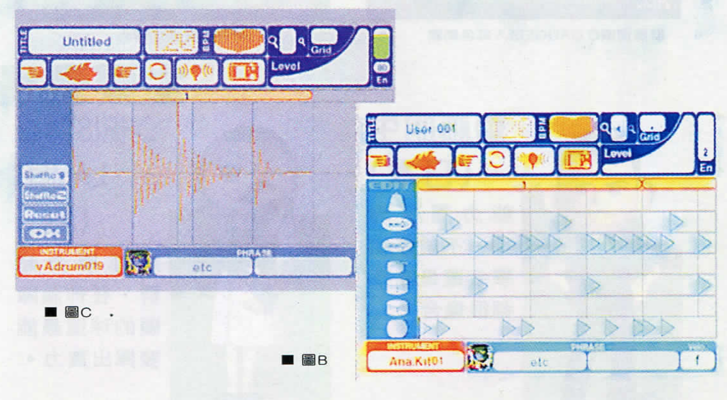
不要以為選擇了樂器後便可開始作曲，各位需先選擇PHRASE，然後才可開始作曲。所謂PHRASE其實是一些預先寫好的音樂的小節，作用是讓不懂作曲的玩者互相配對來作曲；至於懂作曲的又如何呢？原來在SPECIAL中的BLANK是沒有任何音符的PHRASE，其長度由一小節至八小節不等，只要利用它們便可寫自己的曲子了。至於那些預先寫好的PHRASE已近乎包括了各種類型的音樂，例如POP（流行曲）、DANCE（跳舞）、LATIN（拉丁）、甚至連R&B（節奏怨曲）等現時頗為流行黑人音樂也有。

點樣作曲？

選了PHRASE後，只要是那個PHRASE上按START，然後選EDIT，便可進入EDIT畫面中作曲。當然，如果各位有任何歌曲的曲譜，理論上是可以在遊戲中寫出來，不過首要條件是各位必須要有一定程度的音樂知識。至於EDIT畫面可分為三類，出現那一類的EDIT畫面則視乎使用的樂器而定而圖A及圖B的操作方法，只是寫曲的方法不同；圖C則是不能自由作曲，只能以SHUFFLE指令改變波長。



■ 圖A



■ 圖C

■ 圖B

完成後又如何？

幾經辛苦寫完自己的曲子後，玩者除了可以在OTOIRE PLAYER中聽自己的作品外，藉著其對應的配件，玩者更可自己錄音及以MIDI格式收錄並以INTERNET把歌曲傳送至世界各地。那麼即使身在香港各位難以上Dreamcast網絡也可將歌曲傳送，這種設計簡直一流！

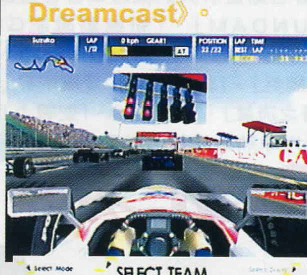
© Waka Manufacturing co., Ltd 1999

撰文者：山寺良牙

F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

1999年度世界一級方程式賽車，早前在日本鈴鹿賽道終於舉行最後一場賽事，誰勝誰負，亦已是名花有主的了！今次借機介紹一下Dreamcast上另一隻以方程式為旗號的賽車遊戲——《F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast》。

DC 製造商：VIDEO SYSTEM 發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：最少20 Block
RAC／MEM／2P／對應車賽控制台／對應震動PACK／對應VGA BOX



遊戲特色

有否覺得名字好像很熟悉似的，其實這與N64上推出《F1 WORLD GRAND PRIX》屬同一系列，只不過今次所推出的加強的Dreamcast版而已。今作會採用1998年度「世界一級方程式」的資料，無論各隊車隊、車手、以至賽果，均會使用該年的資料，甚至是遊戲(賽事)規則也可跟足，令遊戲真實性十分強。



遊戲模式

Single Race：任由玩者選任何一隊車隊、車手與賽道，玩一場賽事。

Championship：亦即是格蘭披治模式，但賽程將會根足1998年世界一級方程式的16個循回賽站；而內容方面同樣會根據真實賽事而成，有第一、二天練習賽、排位賽、與及正式比賽，最終目標是取得世界冠軍。

Time Attack：計時賽模式，當中可以出動「鬼車」用來增加玩者的實力。

Match Race：二人對戰模式

Internet：利用MODEM連線到VIDEO SYSTEM的專用網站

File：可以將記錄、重播、車輛設定將其進行SAVE或LOAD。

System：設定遊戲中一些較通用的設定

Race Options

Flags：設定是否使用全套比賽規則，當中包括旗號。

Pit in：設定遊戲／比賽中會否出現耗油、輪胎損耗，當然進入修理站時間亦會有所影響。



Car Damage：車輛會否出現因撞車或駕駛失誤而形成的損傷

98 Events：遊戲最大特色，就是比賽賽果將會與98年該賽事的一樣，能否改寫歷史就得看玩者的技術了！

Safety Car：雖然在某些賽車遊戲中亦有這Safety Car出場，不過他們大多在Rolling Start中出現，而今次所出場的，則是在有重大意外時出現，留意在該車輛出場時，是需要保持慢速行駛，並不可以超越其他敵車，否則便會犯規，待出現綠旗或燈號時才能再作比賽。

Grid Position：最開心的可以設定起步時的位置，但這設定在Championship模式中不能使用。

附加設定



遊戲中在進入模式後，亦會出現一些特別的設定，這類設定會令遊戲難易度方面和真實感方面會有一定影響，不過要玩成怎樣，相信也要由玩者再自行設定了！(不妨試下將所有附加設定也啟動來玩，相信保証玩到叫救命。)

Driver Options

Acclelration：防止在油門踏得過盡時令車子打轉裝置(車輛轉速力度調節器)。

Breaking：剎車輔助裝置，對於還不習慣過彎時的速度的話，不妨啟動，否則很容易便會因速度控制不好令車輛飛離賽道，但注意貼近敵車時是無效的。



Car Setup

Fuel：設定車輛燃料的裝載量，可根據賽事的圈數和長度再行設定，不過裝得多的話會令車重增加，會對性能有一定影響。

Tire：設定各項出賽時所用的輪胎類型，有乾胎(Dry)、雨胎(Rain)、大雨胎(Heavy Rain)、兩用(Intermid)四大類，每一類亦再分軟胎(Soft)和硬胎(Hard)兩種。

Front / Rear Wing：設定前後的定風翼角度，前翼主要影響過彎能力和剎車力，後翼則影響加速力，兩者夾在一起也會影響咬地力。角度越大的話會令過彎力、剎車力和加速力較好，但輪胎損耗會大和風阻關係令最高速度下降；相反的話最高速度較高、輪胎損耗會少，但剎車力和過彎力則有很大影響。

Gear Ratio：車輛排檔齒輪比例，數值越低的話加速度越高，但最高速度下降；相對的話最高速度增加，加速力減少。

Suspension：車輛懸掛系統軟硬設定，數值越低表示越硬，會影響到加減速、轉向效果和輪胎耗損程度。

Brake Sensitivity：設定剎車的敏感程度，當然過高的話會一下子將車輪「咬死」形式「鎖車狀態」無法正常控制。

Brake Balance：設定前後車輪剎車力比率，會影響到邊剎車邊過彎時的能力。

Steering：設定轉向的敏感度，不過建議最多85便足夠，否則便會轉向過敏令車輛失控。

© VIDEO SYSTEM Co., Ltd.
All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd.



各大機體大集合

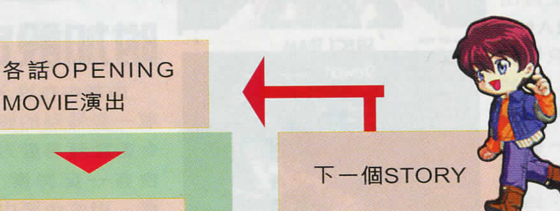
出名製作機械人動畫的SUNRISE，自從它公佈推出此遊戲以來，一直都標榜着遊戲內會有甚麼著名動畫系列作為題材，除了原創機體，已有十三個不同著名動畫系列之機體集合在遊戲上，它們分別是「機動戰士GUNDAM」、「新機動戰記GUNDAM W~Endless Waltz特別篇」、「巨神哥古」、「勇者王GAOGAIGA」、「裝甲騎兵」、「戰鬥米嘉」、「機甲界」、「太陽之牙」、「機甲戰記」、「蒼之流星」、「重戰機」、「聖戰士」及「銀河漂流」等等，這全部都是大家熟識的著名動畫來啊！

TEXT BY機動戰士MS

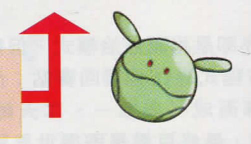


SUNRISE英雄譚

遊戲基本進行方式







OPENING








遊戲基本系統

「雲海航行」



當每話開始之後故事的表示完結時均會進入這個模式，玩者將會控制己方的戰艦在雲海上航行，並必須跟據故事的指示到達目的地，只要到達目的地時就會進入「大陸航行」模式。

「大陸航行」



當進入這個模式時，其基本的操作與「雲海航行」無任何分別，這時玩家可看見大陸上的四周環境，而當接近城市的時候，畫面更會顯示出該城市的名稱，玩者必須跟據故事的指示到那一個城市。

「船塢模式」

當戰艦進入城市港口時，艦隻就會停泊在該城市的船塢旁，這時玩者可在這兒進行部隊編成、買賣兵器、機體改造等等事情，從而加強戰力，另外玩者更可以經這兒進入「市街模式」。

「市街模式」



「市街模式」是以AVG形式來進行，在這模式中有會市街、郊外等不同的地方任由玩者移動，途中更會遇上如莉莉娜等遊戲角色，從中不單能取得重要的情報，只要達到特定的條件，還可令角色們成為己方同伴。

「戰鬥」



在「大陸航行」時遇上敵艦的話，就會立即進入「戰鬥」模式，這時兩方分別處於畫面的左右，並分別利用派出的機體來攻擊對方，只是其中一方的戰艦被擊毀，戰鬥就會結束。

部隊編成注意事項



首先每一部機體的SIZE都不同，並分為大型機械、中型機械和小型機械，如巨神哥古般大的機體，當然是被列為大型機械，若如聖戰士般小的，就是小型機械。而戰艦同樣擁有自己的SIZE，它亦會擁有乘載機體的上限，假若它的上限是15點，那麼它就只能乘載3部大型機械、或5部型機械或15部小型機械（註：大型機械的數值為5；中型機械的數值為3；小型機械的數值為1）。

當部隊編成完畢，接着的就是兵裝，沒有充足的兵裝戰艦就不能在每TURN內進行補給，這些兵裝有的是協助機體在每TURN內回復EN；有的是加強攻擊，在出戰之前必須好好整理。

戰鬥要點



戰艦需要派出機體時是必需消耗EN，而派出不同的機體所需的EN均有不同。當玩者派出機體後，就可以指示機體作攻擊的行動，如果己方同時派出兩部機體，而對方只有一部機體迎擊的話，那麼己方的第一部機體便會與敵機體交戰，而第二部機體就會向敵戰艦攻擊，可是若對方同時派出兩部機體迎擊，那麼雙方的機體就會互相攻擊。



© サンライズ
© 創通エージェンシー・サンライズ
© サンライズインタラクティブ
© サンライズ・名古屋テレビ

TEXT：NEMESIS-T00



耐性不足或欠缺謀略者咪玩！

《VERMILLION DESERT》是一隻實時戰略遊戲，玩者可先在戰鬥前或在戰鬥中設定該戰所用的戰術，由於部隊的成員只是血肉之軀，所以必須令這幾隊傭兵互相配合才有勝望，皆因敵人不一定是人類，有可能是裝甲車之類的兵器。除此之外，玩者更需要懂得隨機應變及擁有極佳的耐性，所以絕對不是一隻簡單的遊戲。

© 1999 Riverhillsoft Inc.
Designed By Kenichi Matsukawa

故事

NC曆105年，年僅14歲的亞路加娜（アルガナ）王國皇子奧曼嘉（オーマカーン）即位成為新王，他將國家體制改變並開始侵略鄰國，王國因而成為帝國。僅存的國家雖然組成自由聯邦軍對抗帝國，但由於實力相差太遠，帝國在三年後佔領了聯邦70%的土地。聯邦這情況下，為了應付局地戰而編成了一隊名為「銀狐（シルバーフォックス）」的特殊傭兵部隊，故事由一位被稱為死神的男子加入銀狐正式開始……

玩法介紹

開始前的準備

每版開始前均有一段頗長的劇情片段，雖然它們不能刪去，但其內容均是和下一場戰鬥有關，故不能不看。看完後便可編成小隊，遊戲中各位最多可編成五隊小隊，各位可視乎角色的能力值及職業而決定。之後便是設定部隊的移動途徑及移動方式，最後當然是開始作戰。

戰鬥的須知

之前以經提及這是一隻實時戰略遊戲，所以是有時間這東西存在。遊戲中每一分鐘約是實際時間的半分鐘，所以必須要留意時間，以免預定的戰略失效。至於遊戲中的戰鬥玩者雖然不能直接控制，但各位可以在戰鬥途中選SUPPORT這項便可使用回復道具助戰。另外當每隊小隊遇上可疑的物件、陷阱或目標出現時，均會出現一個選擇下一步畫面（陷阱則不一定會出現，故此有可能會中陷阱受傷），這個決定絕對會對戰局有影響，所以必須小心選擇，否則可能會令其他小隊擅自行動。









各能力名的意思

VTL：生命力（即HP）	SHT：射擊技術
STR：體力	AST：暗殺技術
JUD：判斷力	DFT：防御技術
AGI：敏捷度	AVT：回避技術
LUK：運氣	HDT：潛伏技術
LDP：統率力	CST：工作技術
SCP：索敵力	WPS：武器處理技術
OFT：攻擊技術	TRS：陷阱處理技術

各職業簡介

COMMANDER：能力平均的職業
SNIPER：擅長遠距離攻擊，可用作對付重型武器（如裝甲車）
ASSASSIN：擅長近身戰，故切忌以他對付重型武器
SCHEMER：唯一必定可以解除陷阱的職業
SHOOTER：可裝備最多武裝的職業

屈水還是物有所值？TRAINING

正如題目所講，訓練是要收費的，但是遊戲裡偏偏卻沒有經驗值及LEVEL等東西存在，TRAINING因而成了強化角色能力的唯一方法……說回正題，這個訓練模式特別之處在於它除了要選擇需強化的人物作訓練生外，更需在隊中選出另一人作為講師，所以實在沒有理由以能力值低的人物訓練能力值較高的人物。至於每種訓練主要會影響的能力值如下：

RUNNING（跑步）：	STR、AGI、AVT
SHOOTING（射擊訓練）：	SHI、WPS
ASSASSINATE（暗殺訓練）：	AST、AGI、AVT
UNTRAP（解除陷阱）：	TRS、JUD
CAUTION（警戒訓練）：	SCP、JUD

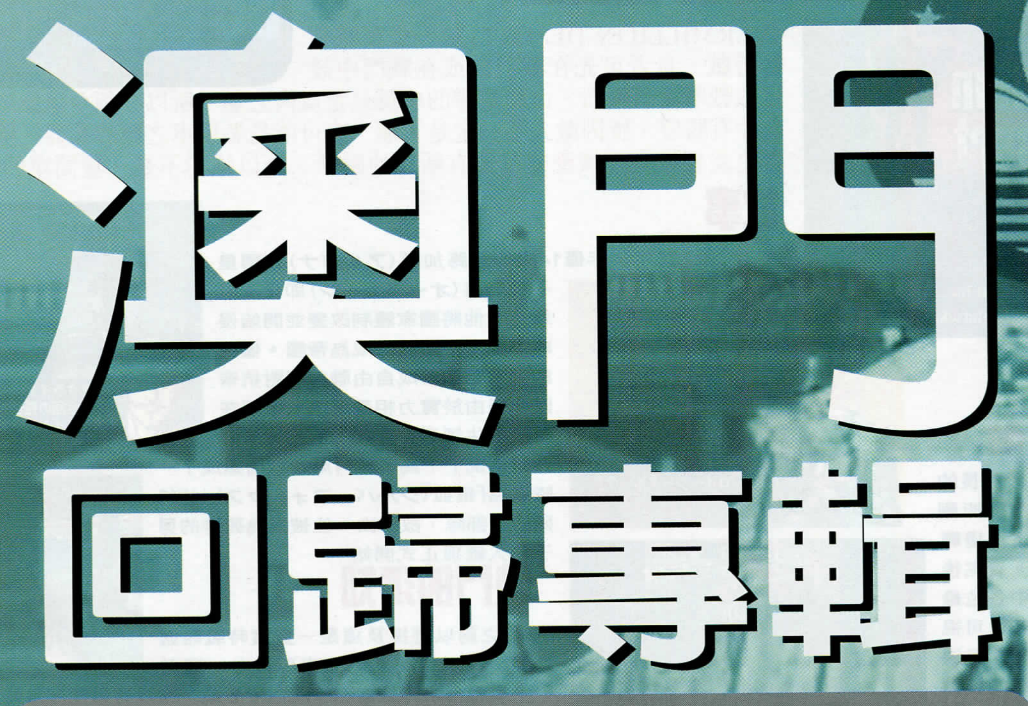
戰鬥之後……

幾經辛苦完成一版後，玩者便要為下一次的戰鬥作準備。各位可以在此買賣武器或道具、開發新武器甚至可利用訓練來強化角色的能力，玩者需視乎自己的需要來作決定。



© 1999 Riverhillsoft Inc.

Cyber日報 www.hkcyberdaily.com 特輯一浪接一浪



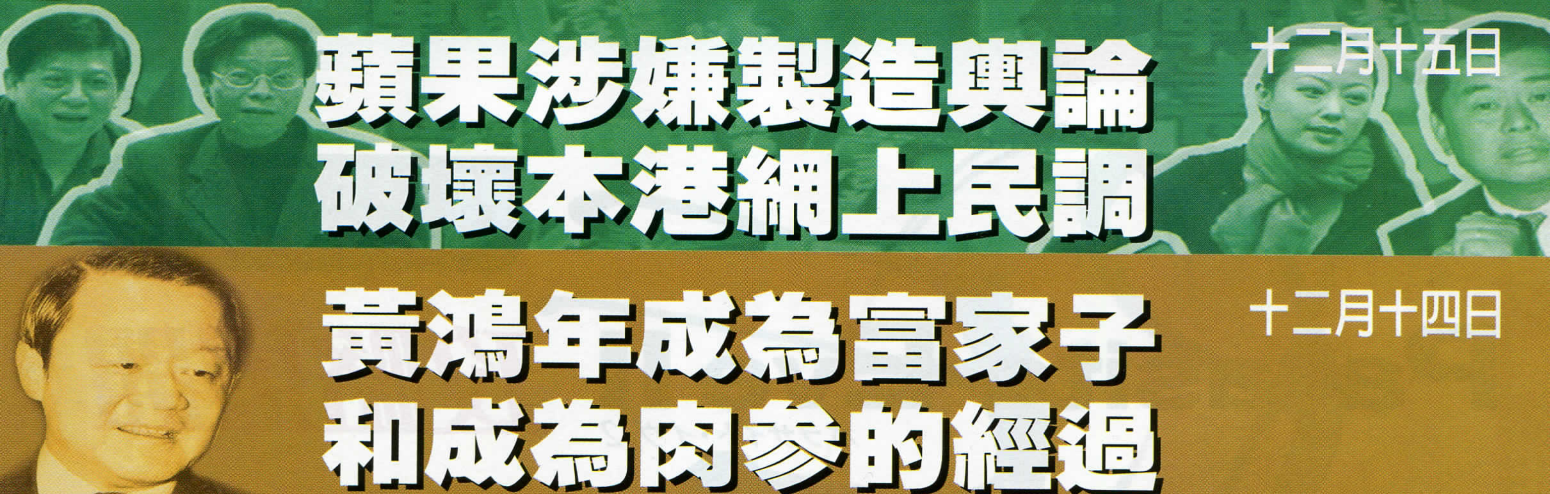
由十二月十八日續日報道

- 專訪黑道，賭場人物
- 澳門老居民看回歸和心情
- 走訪澳門新移民及土生葡人
- 回歸市面黃、賭，毒
- 台灣駐澳門官員專訪

Cyber日報 全港唯一真正網上報紙



三十萬元巨獎遊戲





黃鴻年成為富家子和成為肉參的經過

十二月十四日

章小蕙 凸點疑雲 鐵案如山

十二月十一日

「電影大亨」邵文懷傳奇

十二月六日

千禧年風雲人物 黎智英

十二月三日

澳門風雨飄搖度千禧

十二月一日

新聞 | 輿論 | 娛樂 | 馬經 | 體育 | 財經 | 生活 | 閒情 | 玄機

www.hkcyberdaily.com

互動馬神即將推出！



熱點新作

Text by 阜林三郎

PS
製造商：SQUARE 售價：$448
發售日：12月16日 容量：CD-ROM x 2
記憶：1 Block
A · AVG / MEM / 對應ANALOG手掣



Parasite Eve II 攻略展開前總力特集

N.M.C.的變種——A.N.M.C.



在《PE II》中，除了被稱為N.M.C.的線粒體生物外，還有一種稱為A.N.M.C.的新型N.M.C.。A.N.M.C.全寫是「Artifical Neo Mitochondria Creature」，意思上與N.M.C.的分別是A.N.M.C.的身體上有不屬於自然生成的器官，現時已確認的就是牠們頭部植入了一種來歷不明的物體，暫時稱之為「Implant Part」。

除了身體結構外，A.N.M.C.的外型也有所分別。一般N.M.C.的外型會較接近牠們的原有型態，而A.N.M.C.則擁有接近人類的外型，跟本來的樣貌有極大的出入，此外牠們能夠模擬成人類的形態行動。



◆擁有巨大體型的Burner，由於擁有砲口一般的噴火口及類似喉管的組織，基本上可說是A.N.M.C.的一種

巨大N.M.C.——Burner

在之前曾經出現於照片中的巨大N.M.C.，其體型達2層樓那麼高。能夠從位於口部的那個噴火口，噴出猛烈的火炎，加上這巨型身軀作出的攻擊，令Aya陷入苦戰。而在牠出場時會插入CG動畫，表現那照耀黑暗的紅蓮烈火。



以狡猾手段存在的A.N.M.C.

作為M.I.S.T.旗下獵人之一的Aya，很自然地要面對N.M.C.及A.N.M.C.，而A.N.M.C.會根據身體的能力，發展出其獨特的戰鬥方法。有時更藉著這一點把被獵者的角色扭轉過來，例如模擬成人類的形態存在，或者利用身體的特質隱藏起來進行偷襲，就如圖中那兩隻類似蜘蛛的A.N.M.C.，除了可攀附在牆壁上外，更擁有改變身顏色達致保護色效果的能力。



© SQUARE 原作：瀨名秀明《Parasite Eve》插圖：野村哲也

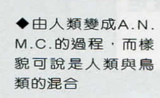
OFFICIAL PRODUCT







◆由人類變成A.N.M.C.的過程，而樣貌可說是人類與鳥類的混合





◆馬的身體，擁有類似人頭的A.N.M.C.，能如馬一樣擁有迅速的行動



◆由於隱了身而不能瞄準攻擊，接近後便向Aya迅速攻擊，是個難纏的對手

M.I.S.T.以外與Aya有關的人物

居於荒野的槍械收藏家

Gray Douglas

56歲 經營廢車解體業

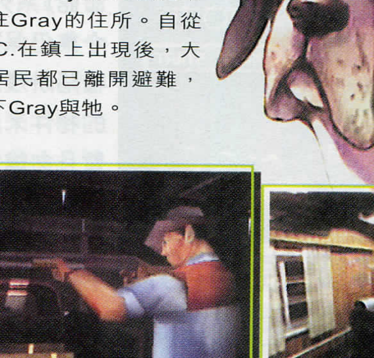
越戰時代立下戰功受到嘉許的英雄人物，作戰時被地雷炸去一條腿，退役後到沙漠小鎮Dryfield生活。個人喜歡收集各式各樣的槍械，此外亦是用來作保護小鎮。

基本上Gray是一個類似武器商的角色，除了可利用BP向他借來其收藏品使用外，亦可獲得一些回復劑之類的物品，而且在未完成調查之前Aya是不能回去M.I.S.T.總部的，所以他本身是作戰上的重要夥伴。



Frint

Gray的愛犬，具靈性及充滿智慧，Aya便是由牠帶路前往Gray的住所。自從N.M.C.在鎮上出現後，大部分居民都已離開避難，只餘下Gray與牠。



◆最初誤以為是N.M.C.而向Aya舉槍的Gray



◆由於不能回總部，Gray提供的武器及物品成了重要的支援

認識M.I.S.T.的偵探

Kyle Madigan

29歲 自稱私家偵探

自稱是私家偵探的神秘男子，一切背景不明。獨力調查過不少關於N.M.C.的事件，因此對於從不向公眾公開的M.I.S.T.非常熟悉。受人所託來到沙漠小鎮Dryfield並遇上了Aya，二人由於工作的關係而合作起來。

遇上Kyle之後，除了與Aya共同行動外，亦會參加戰鬥。然而Kyle屬NPC，玩者不能作出操作，他的一切行動都是自行判斷後而作出的。雖然如此，Kyle本身也有他的HP計，而他死亡的話也會算作Game Over，因此需要作出快速有效的行動配合。



◆雖然說是私家偵探，但是單看Kyle的體格及用鎗的能力，確實不是普通的偵探。(城市獵人乎？)



◆Kyle所持的是裝有鐳射瞄準的單發式手槍，雖然在戰力上加強了，但也不能掉以心。

TEXT：NEMESIS-T00

PS	
製造商：TEMCO	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
ACT／MEM／對應ANALOG手掣	

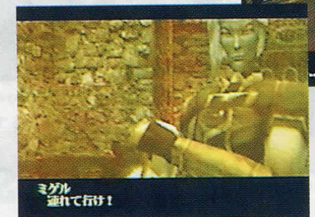


一聽這遊戲名字本來並沒有甚麼感覺，怎料它原來是有名的陷阱戰鬥遊戲《刻命館》系列的最新作，真是意想不到。今集仍保持了其一貫風格，除了可用各種陷阱殘殺入侵者外，更可利用地形上的物件來殺敵，成為恐怖的連續攻擊。暫且勿論它的意識是否不良，它的確是一隻頗需動腦筋的遊戲。

一集比一集變態的陷阱戰鬥

IT'S JUST THE BEGINNING

雖然遊戲的主要目的是殺人，但遊戲總不可能把主角設定為一位天生殺人狂，她只是為世所迫而已。主角莉娜(レイナ)因為某種原因而全家被虜走至亞尼達魯(アレンダル)王國，而家人更在她面前被王國的人殺掉……遊戲由此揭開序幕。



■莉娜及家人被虜走

■王國的人竟殺死莉娜的家人！

模式介紹（故事模式以外）：

TRAP LICENCE

這是供初學者用的練習模式，遊戲共分為7個LEVEL，而每個LEVEL分為5課，即合共35版。而每當完成了每一個LEVEL中所有課堂後，便可進入下一個LEVEL。

FREE TRAINING

這個又是練習模式，不過它比較適合用作測試陷阱或版圖上的機關的效用，因在這裡玩者可以選擇故事中出現過的版圖作練習用及設定版圖上有多少敵人。

EXPERT

這是遊戲中最高難度的模式，這裡共有一百版等待各位來挑戰，當中每一版都比STORY MODE的更難應付，故切勿掉以輕心。

戰鬥畫面的操作方法

按鍵	功能
↑	前進
↓	後退
←	向左轉
→	向右轉
□	起動牆壁的陷阱
△	起動天花板的陷阱
×	起動地版的陷阱
○	進入CAMP MODE(內裡可作裝備陷阱，觀看地圖等行動)
L1	向左平行移動(按一次時)；左受身(按兩次時)
R1	向右平行移動(按一次時)；右受身(按兩次時)
L2	方向掣：自行調教視點
R2	面向敵人方向

異常狀態

當玩者被敵人擊中或中了敵人的陷阱時，有時會進入異常的狀態中，相反敵人亦會有類似的情況發生。每種異常狀態的效果如下：

異常狀態表	
毒	體力逐漸減少
油	被火擊中後會燃燒
盲目	不能看見遠處
SLOW	移動速度減慢
麻痺	不能移動
混亂	不能正常地移動
怒	會作出突擊(敵人獨有)
恐怖	逃走(敵人獨有)



■ DEMO中的示範十分精彩，不可不看！

© TEMCO ,LTD. 1999

陷阱的起動方法

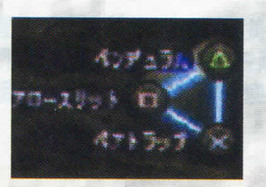
和以往不同，遊戲中陷阱並不是隨時可以使用的。首先要在CAMP MODE中裝備陷阱，然後便需等一段CHARGE時間，直至CHARGE完成後（圖中的八角星完成）才可使用。



■ 裝備前



■ CHARGE中



■ 可使用

陷阱的特點

陷阱是遊戲中玩者唯一的武器，所以必須要好好考慮在何時及何處設陷阱。由於今集中的陷阱需要CHARGE，時間因而需計算得極準確，當然玩者自己亦需引敵人進入陷阱範圍內才可事半功倍。還有一點絕對要留意，就是任何陷阱及地形均可攻擊玩者自己的，所以不要進入陷阱的範圍，以免誤傷自己。

初期版面介紹

第一話

當莉娜的家人被殺後，她被關進監獄中。此時，一名叫馬可（マルコ）的小孩教莉娜使用陷阱的方法，雖然成功將其中一名獄卒殺掉，但亦因而驚動了其他獄卒……

由於這是第一版的關係，難易度並不算高，各位可以在此版熟習一下遊戲的玩法。至於對付敵人方面，第一位獄卒是會站在地上的陷阱（藍光的位置）上發呆，所以不要猶豫，立即按×把他夾住再按□掣把它射死吧！由第二位獄卒開始玩者便需自行設陷阱應付，而牢房的面積實在太小，故此最好引他出牢房外才設陷阱。

■ 發呆？那麼受死吧！





■ 引他出牢房外決勝負

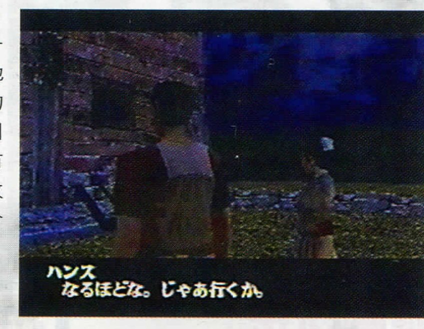


■ 每完成一版後均可看到敵人的死因

第二話

經馬可及他的兄長艾拔（アルベルト）之助，莉娜到了他們所居住的工場中避難，但有兩名意想不到的人正準備襲擊她……

遊戲故事果然十分有悲劇色彩，為了金錢連村民也同樣滅絕人性，真是……說回正題，今次雖然要同時對付二人，但他們只是普通的村民，實力並不強；加上他們是同時在同一地點出現，故大可在他們出現的位置（下層的門）附近設置陷阱「歡迎」他們。另外，本版中有不少物件是可用作攻擊，若能利用它們可令戰鬥更輕鬆。



■ 村民都咁冇人性？



■ 那大嬸被鐵勾擊中，死得好慘！



■ 大叔則被石柱壓死，仲慘！

第三話

先是工場被人入侵，後是工場負責人的離奇死亡，艾拔因此叫馬可和莉娜去他們的據點煉獄城。可是那裡同樣已被人入侵，今次的入侵者則是拐帶人口組織「AUO」的爪牙……

殺完村民後，今次則是盜賊和戰士各一個，其中盜賊除了機動力不俗外，更是使用兩把刀，故此別讓她有機會埋身。而當殺掉她後，另外那位老伯（戰士）便會立即趕回大堂，因此無須自己去找他，準備好陷阱讓他回來送死吧！

■ 雙刀的攻擊範圍非同小可



■ 他自己會回來，切勿走去找他

■ 完成這版後可玩者可以自行開發新陷阱

TEXT：小璘



古古羅西雅圖～悠久之瞳

背負着紅眼族人而戰的少年



PS
製造商：SUNSOFT
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK

一對失去父母、相依唯命的姐弟路卡和艾莉娜，是擁有可以控制MAPET的光赤之眼族古古羅西雅圖人，他們就在一次偶然的機會下發現自己的身份，並展開了冒險旅程。

遊戲玩法



遊戲是會依照着故事的發展而需要路卡到不同的地方進行戰鬥，他能攜帶2隻MAPET與敵人戰鬥，每處地方通常也有多個地域；因此路卡若想將每個地方的首腦打敗的話，便要通過多個地域，並與敵人戰鬥才可到達最終敵人處。

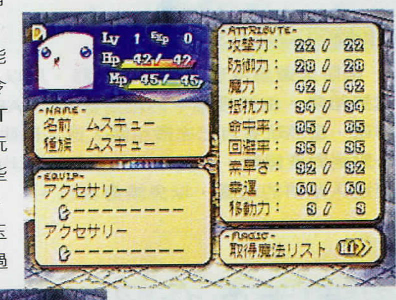
每場戰鬥是會以TURN制進行，而戰鬥的形式則會像《FFT》般；在戰場中的地形將會對玩者十分重要，因為當中會有高低地之分，若己方於比敵方高的地方作出一般的戰鬥，便會令攻擊力增大。

升級方法



不論路卡和MAPET也會在取得一定經驗值後提升能力及升級，而他們會於每次向敵人進行攻擊後取得經驗值，當他們升級的同時會令其HP和MP值回復至滿，因此玩者可待準時機，在只有很少HP或MP值時升級，便可省回補充能源的道具或魔法。另外在戰鬥完後，每位未戰敗的同伴亦可以取得BONUS經驗值和金錢。

寶玉



主角在每次戰鬥完後也有機會取得不同顏色的寶玉，它們也有其獨有的特性如能夠令人形變成MAPET、令MAPET進化、提高MAPET的能力、學懂魔法，甚至玩者亦可在戰鬥時使用。那些寶玉有赤、綠、青、黃、紫、白和闇七種，每種寶玉也各自有4種不同能力；不過



其屬性則只有闇之外6種，當中例如赤屬性主要是火系攻擊，而綠屬性則是補助系魔法。

第一至五章故事內容

女神復活



在遠古前，地球上曾經有一場人類與邪惡之神的戰鬥——「女神之戰」，這場戰爭令地球變成黑暗；為了使世界重回光明，6位能夠控制人形的光赤之眼族古古羅西雅圖人就將破壞之神露娜封印，這場戰爭便告一段落，



而古古羅西雅圖人亦從此消失。

不過，其後在一個叫古洛斯的皇國內，該國的騎士團團長科尼斯就為了令邪惡之神「破壞之神露娜」復活，就利用古古羅西雅圖人的「支配之介指」取得力量，令古洛斯皇國再次陷入女神之戰的狀態……

～第一章～啟程

在一個陰深的山洞裏，四位少年正在為了找尋造藥的材料入內探險，就在此時，他們找到了一個充滿寶物的寶箱，當中有一顆奇怪的寶玉，他們就把寶玉帶回其中一位少年——路卡家中研究。

其中一位少年瑪奧斯研究寶玉時突然發生了爆炸，使路卡家裏穿了一個洞穴，而這個洞穴內竟然可以通往一個秘密地下室中，於是，他們就入內看過究竟。其中收藏了一幅地圖、兩個奇怪的人形公仔等，而從地圖上發現到有一個奇怪的記號；滿想是寶藏地圖的他們就依照着地圖的指示，前往一座叫「古多告斯」的建築物中探險了。



當到達古多告斯後，由於路卡的其餘三位同伴不理他便進入當中的地下洞穴裏，遇到怪物的他唯有獨自對付敵人了；在戰勝敵人後，路卡終於也找到艾利娜她們，而在這時候他們找到了一艘棄船。他們入內後發現到有2副骸骨，這它們竟然就是路卡的父母！另外，他們

© SUNSOFT © TAMTMA © 寺田憲史 © 櫻瀨琥姬（RIG－MARGE）

在附近找到了一封由路卡父母留下的一封信，於是就決定回家詳閱信中內容。





~第二章~風之呼喚聲

經過瑪奧斯看過信中內容後，得知路卡父母將有關「光赤之眼」血統的事情告訴他們，吩咐他們要找出「支配之介指」，並交帶他們可以利用之前所拾到的寶玉令於地下室內的奇怪人形變成MAPET，和使用牠們來協助與破壞之神露娜戰鬥。之後，尼哥魯和路卡就先後利用寶玉放於MAPET身上，但最後只有擁有「光赤之眼」血統的路卡才能使這兩個人形變成MAPET；與此同時，能夠感應古古羅西雅圖人的科尼斯知道古古羅西雅圖人再次出現，於是便開始展開他的行動……





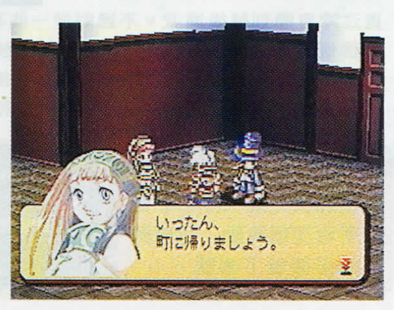
當路卡他們完成令人形變為MAPET後，就準備找尋支配之介指了；依照地圖上記載這介指就在距離古洛斯國不遠的迷之森林中，可是要進入森林內就要得到那裏的村長許可才能進入。不過尼哥魯因為妒忌路卡的關係就此離開，就是這樣，路卡就跟其姐姐艾莉娜到村長處取得許可，並由路卡獨自帶着2隻MAPET進入迷之森林了。



路卡在進入森林後遇上不少敵人，經過3場戰鬥後，他發現一隻會說話的MAPET前來挑戰他的實力。在戰勝這隻MAPET後，牠便告訴路卡破壞之神露娜的事情，並說古古羅西雅圖人將擁有可以封印露娜的能力，因此，現在只有路卡才可拯救人類；就在牠臨終之前，就叫他到古拉度找尋另一隻MAPET。

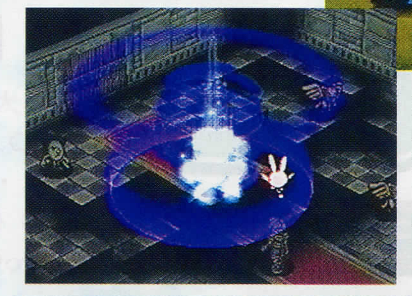
~第三章~炎之誓

路卡離開了迷之森林並回到家裏後，就將之前所發生的事情告訴艾莉娜，而他們亦決定聽MAPET的指示前往古拉度看過究竟。



在進入古拉度的一座古怪的大屋後，便遇見一隻來迎接他們的MAPET，可是就在路卡和艾莉娜打算找尋他們需要見的MAPET時，艾莉娜就因為還未能使用到「光赤之眼」力量，而讓路卡再次獨自進入房間內冒險了。

進行數場戰鬥後，終於也到了大屋的第六層找到路卡要找的MAPET，這次牠告訴了寶玉能夠提升MAPET不同能力的秘密，並將能夠使MAPET變回原形的「闇之石」交給他，而路卡就因此通過了實力的挑戰，成為MAPET MASTER。



~第四章~約束之刻

在再次返回家後，他們發現村內的居民也躲在家中，原來科尼斯於古洛斯皇國起義，而路卡為了要救回那裏的公主芬娜，便進入城內與將密謀造反的敵人打敗。



他終於也到達國王的所在地，在此時科尼斯為了替露娜找尋新的祭器而將國王殺掉，剛看到國王被殺的路卡就與他談話起來，在談話之間科尼斯打算將路卡也殺掉；在這千鈞一髮之際，艾莉娜趕到路卡前面替路卡擋去一刀，當然，她立刻滿身鮮血並倒在地上……



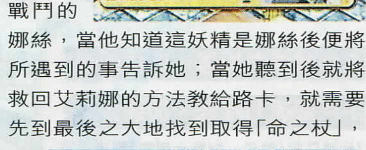
此後，科尼斯的目標就是路卡，可是由於他手下的時空轉移之術將快消失，他便唯有棄殺掉路卡，並帶着「知識之祭器」返回他的城堡處。

古洛斯公主芬娜來到痛失姐姐的路卡面前，她告訴路卡其姐姐還未死去，並利用路卡去封印破壞之神露娜的條件，來交換令他姐姐康復的方法；救人深切的路卡答應了芬娜的條件，在取得方法後立刻前往迷之森林找出能救回姐姐的妖精娜絲了。



~第五章~風之妖精

當路卡再次來到迷之森林時，那裏竟然四周也滿佈濃霧，而他所遇到的敵人亦強勁了不少。經過連番戰鬥後，一隻有翼的妖精就於路卡面前出現，而她就是與路卡父母一同於女神戰爭中一起戰鬥的娜絲，當他知道這妖精是娜絲後便將所遇到的事告訴她；當她聽到後就將救回艾莉娜的方法教給路卡，就需要先到最後之大地找到取得「命之杖」，之後再配合「聖女之血」便可令艾莉娜康復。而在另一邊箱，科尼斯他們正為將已死的戰士們復活的事情進行籌備……







撰文者：山寺良牙



電車GO！Professional

大受鐵路迷歡迎的列車模擬駕駛遊戲——《電車GO！》系列，推出數個作品後，終於再有系列新作推出，就是今期所介紹的《電車GO！Professional》。



嘩！這樣也行？

事實上今作《電車GO！Professional》，是會收錄「1、2、3000番台」的路線，另外亦會新加一些新的部份路線，一會會簡介一下有關路線；此外所出場的車種亦會大幅增加，



雖然看上去好像不多，但玩下後便會發覺有越來越多車型可用，即是小秘技；若玩者的走行距離總數越多的話，便會有新車型出場；第三，原先預定在上集出場的「時間表模式」，現在移到今作並且以正遊戲身份出現，這個時間表模式最有趣的地方，就是若玩者所選定路線的行車時間不同的話，就連天色也會有所改變，這天色會分為早、午、黃昏、晚上四種，特別是在遊戲剛開始時，便能玩（駕）到晚上穿越東京都的京浜東北線（北行）；最後所提到的，就是今作是系列中首個會對應PocketStation的作品，究竟在甚麼作用呢？那當然就是下載遊戲吧！總之玩開街機版的也別有一番風味。

超小型手提「電GO！」

若使用PocketStation時，可以將一隻名為《電GO！》的小遊戲下載下去，需佔用其3 Block的空間，玩法與正題《電車GO！》一樣，將車駕至終點站便可，途中當然亦會有中途站，而停車時需停在停止板（正題遊戲的「停止位置」）前後2 m以內，若是不足或超過2 m、車店月台內再加速，也會當作不及格而Game Over，小遊戲中並沒有任何時間限制，而玩者所行走的距離亦會加在遊戲中的「總走行距離」。小遊戲操作方法如下；

↑＝減速力加強、停止加速

↓＝減速力降低、加速

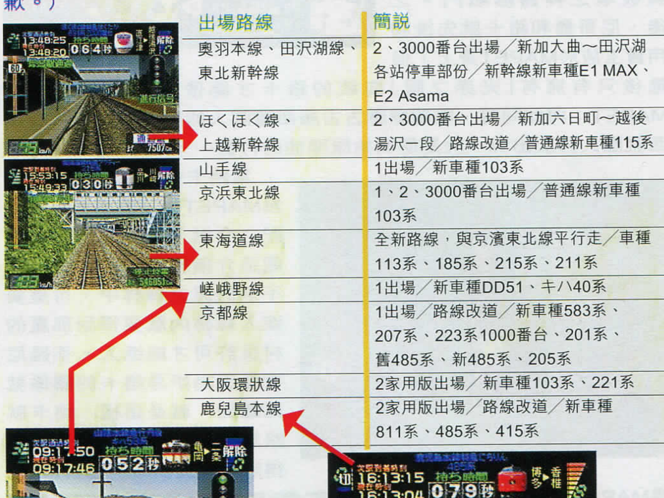
（加速只有1階段、制動力則有3階段，可說操作方法等於「單手控制台」）

市內也要電腦控制車速？

這不是說笑今作中山手線與京浜東北線也會採用ATC（Auto Train Control）系統，故此行車時是沒有任何燈號看的，唯一留意的就是自車的車速有否超過ATC所指示，和停車距離、時間，正式的ATC是當車速超過限制時便會自動減速，但此遊戲的是不會，反而要玩者立刻減至指定速度，否則便會「罰秒」。

算不算是新路線呢？

剛才曾說過今作是收錄1、2、3000番台和新部份路線，究竟她們是怎樣呢？現簡單的刊出。（有些後前附加車種未能刊出，謹此致歉。）



出場路線	簡說
奧羽本線、田沢湖線、東北新幹線	2、3000番台出場／新加大曲～田沢湖各站停車部份／新幹線新車種E1 MAX、E2 Asama
ほくほく線、上越新幹線	2、3000番台出場／新加六日町～越後湯沢一段／路線改道／普通線新車種115系
山手線	1出場／新車種103系
京浜東北線	1、2、3000番台出場／普通線新車種103系
東海道線	全新路線，與京濱東北線平行走／車種113系、185系、215系、211系
嵯峨野線	1出場／新車種DD51、キハ40系
京都線	1出場／路線改道／新車種583系、207系、223系1000番台、201系、舊485系、新485系、205系
大阪環狀線	2家用版出場／新車種103系、221系
鹿兒島本線	2家用版出場／路線改道／新車種811系、485系、415系

交通報告？



對於新手的玩者，今作的新機能——Navigation，會有一定幫助，她會顯示前方約300 m的信號及指示，可以讓玩者能及早決定對策；就算是對老手來說，也可以用作預測下一個指示或訂定行車方式，本人就是靠這個一口氣駕著681系2000番台，下著雨由直江津直通到越後湯沢。不過對於一些高速度的路線來說，有時就算有這個提示也沒用，若以160 km/h行駛中的列車來說，相信沒可能在300 m內將車速降至45 km/h吧！最後還是要靠玩者的經驗來說。這個模式只限在難易度Easy（イーシー）和Normal（ノーマル）中出現。

另外提示一點，今作出現的獎分點（Bonus）會有所增加或改動，行車時不妨多響幾下響號。



© TAITO Corp. 1996，1999

TEXT：小璘

遊戲王 真DUEL MONSTERS 被封印的記憶





立體遊戲咭於PlayStation出現



大受注目的《遊戲王》，自推出了GAME BOY版後獲得玩者好評，因此本作亦是以魔法咭作為主題。為了更配合遊戲咭的神祕氣氛，這次的舞台將會搬到古代埃及，而本作主角遊戲與當中的角色如海馬瀨人、孔雀舞等，亦會變成古代埃及人，他們將會穿插在古代與現在的時空中進行各項的遊戲咭比賽。


■古代埃及版的海馬瀨人



■這次的編排遊戲咭方法會一次過顯示更多資料







■玩者將穿插在古代和現代之間

超越時空之「千年PUZZLE」？

本作將會加插故事成份來進行遊戲，而內容就是由古代埃及開始，王宮御用的神宮由海爾斯由於得知國寶「千年PUZZLE」擁有強勁的神祕力量，於是就要從身為皇子的主角身上取得寶物；不過最後皇子因為不想海爾斯取得這寶物而將之粉碎，主角就因而將身體封印在「千年PUZZLE」內，並進入了現實世界，成為現代的武藤遊戲……

取咭方法

這次的取咭方法除了可以透過戰勝對手和與朋友交換來取得新咭外，還增加了新方法來取得，而且方法還十分方便的哩！

方法一：紅外線搖控器

這次的取咭方法除了在進行對戰時取得咭是與GAME BOY版一樣外，玩者還可以將本作進度儲存在PocketStation中，並使用任何一個紅外線搖控器對準PocketStation的紅外線位置，按下搖控器上每一個按鈕也能依照其發出的紅外線電波換取不同的遊戲咭，可是要注意每個按鈕只能取一次咭，因此各位若想取得多些咭的話，就要問朋友借搖控器了。

方法二：用星星換取



這個方法是與GAME BOY版一樣是利用此作的OFFICIAL CARD上的密碼，輸入在PASSWORD模式中來取得遊戲咭；不過由於本作沒有DC數值，所以這次就會以玩者在戰勝對手時取得的星星「STAR CHIP」來代替，玩者能以適當數量的STAR CHIP並輸入密碼來換取。每張咭所需的STAR CHIP不一，有些能力比較低的就可用數十至數百來配合密碼取得，但有些強勁的咭則需要999999個STAR CHIP才可換取，假如利用此方法來換取強勁咭的話，便要努力點啊！



■這次可利用STAR CHIP協助輸入密碼取咭

一張咭、兩種守護星



這次PlayStation版的遊戲咭總數有722張，當中GAME BOY版中登場的咭將會全數出場，至於其餘的新增加的多是攻擊力和防禦力約2000左右的強勁的咭。遊戲咭的畫面將會依照遊戲王所推出的OFFICIAL TRADING CARD設計，令遊戲有如使用真實咭進行。另外，遊戲咭的屬性將會利用不同守護星來互相剋制對方，這次並不是利用物質和魔族系來劃分，不過其剋制系統基本上是沒有分別；而每張咭的屬性將能夠從兩種守護星中自由選擇一種，玩者就可以依照敵方咭才決定屬性。



■在每次出咭時便可選擇守護星

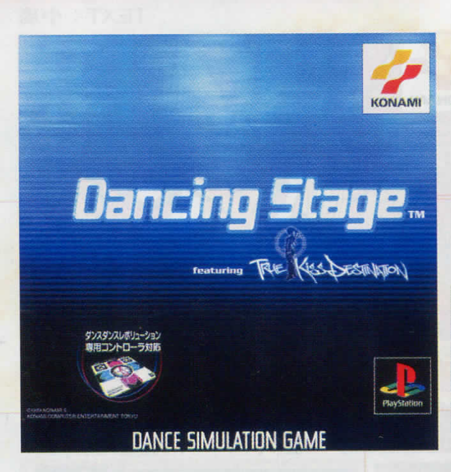
特別初回限定版

這次的《遊戲王》除了遊戲吸引外，其初回限定版還更加吸引，雖然這限定版的售價為9800日圓，可是內裏的特典可謂非常豐富啊！其中一件特典就是十分有型的黑色PocketStation，還有遊戲王的OFFICIAL CARD一套，另外，還有此作故事最關鍵的寶物「千年PUZZLE」頸鏈，想擁有這些精美特典就不要錯過這初回限定版了。

《遊戲王 真DUEL MONSTERS被封印的記憶》
初回限定版優惠
憑券於12月25日前到本店購買《遊戲王　真DUEL MONSTERS被封印的記憶》初回限定版可當$100使用
新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓
（日本街商場）

© 高橋和希／集英社 © 1999 KONAMI

TEXT：NEMESIS-T00



Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTINATION

竟然在T.K.D.易名後才推出



著名的跳舞模擬遊戲《Dance Dance Revolution》已推出了一段日子，而除了其正式續篇外，其實它亦推過兩種改良版，其中一種便是《Dancing Stage featuring……(歌手或組合名)》系列了。它的特點是歌曲改用了日本歌手或組合的歌曲，這當然會比正式版本更有親切感。這隻《Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTINATION》正是該系列的第一作，歌曲當然是來自日本名監製小室哲哉旗下的組合TRUE KiSS DESTiNATiON(現已易名為KISS DESTINATION)，無論你是《D.D.R.》或T.K.D.的FANS也不容錯過！





■ OP是《AFRICA》的MV中部份片段

遊戲特色

遊戲和以往近乎完全一樣，玩法仍然是看準箭嘴升上來時按(或踏)相應的掣，可說是毫無新意。它主要的特點是遊戲中大部份歌曲都是來自TRUE KiSS DESTiNATiON的，例如major debut《AFRICA》、indie時期的《OVER &OVER》等等。遊戲畫面亦和正式的《D.D.R.》有點出入，例如沒有了多邊形人物在跳舞，箭嘴的外貌亦有點改動。



■ 畫面和以往有出入

歌曲及難度表

		SINGLE			DOUBLE	
Track	歌名	BASIC	TRICK	MANIC	BASIC	TRICK
1	AFRICA	3.5	4	5.5	3.5	7.5
2	Precious Moments	1	1.5	3	2	3
3	VICTIM	1.5	2	4	2.5	3.5
4	OVER & OVER	3.5	4.5	5	4.5	5.5
5	CAN YOU DIG IT ?	4.5	5.5	7.5	5.5	9
6	How do you think ?	2.5	3	5	3	4
7	HELLO AGAIN	3.5	4.5	5	4.5	6.5
8	PURE MIND	3	4	6	4	7.5
9	RESPONSIBILITY	3	4.5	6.5	4	4.5
10	CELEBRATE NITE	4.5	5	7	3.5	8.5
11	SEXY PLANET	5.5	6	8	6.5	9

Tracks 1～9　Performed by TRUE KiSS DESTiNATiON
Licensed by Sony Music Entertainment (Japan) Inc

Tracks 10～11　KONAMI Original Music



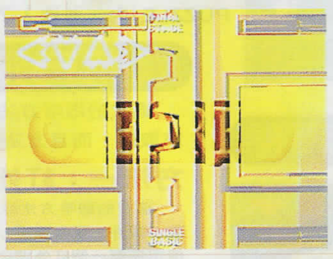


■原創歌曲比T.K.D.的更難玩

模式介紹

ARCADE MODE／EVENT MODE

前者不用多說，和街機一樣要完成指定數量的歌曲後便算完成遊戲，反之若在遊戲中DANCE GAUGE被扣盡便會立即GAME OVER。和街機版不同之處是可以在開始遊戲前決定所有的PLAY STYLE，即大家熟悉的SINGLE、MIRROR、HIDDEN之類東西，而EVENT MODE和ARCADE MODE的分別在於後者是不會GAME OVER或爆機，可視為練習模式。



■咁都算過版？

TRAINING & EDIT MODE



這個是真正的練習模式，玩者除了可自由選擇練習的歌曲及其PLAY STYLE外，更可把歌曲的速度(TEMPO)調慢或在RANGE SETTING中調教至只練習每一首歌的部份。至於EDIT MODE則和之前的家用版《D.D.R.》一樣，可自行設定每首歌的箭嘴數目及次序，可用作「招呼」朋友或虐待自己(如果箭嘴SET得十分痴線時)

FREE DANCE MODE



這個模式其實又可算是練習模式(點解咁多練習模式？)，同樣可以自由決定歌曲及PLAY STYLE，分別在於它可以不斷重播同一首歌(將REPEAT設定為ON)，直至各位選RESTART或EXIT(需先按START)。

■還裡沒有GAUGE限制

© 1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

撰文：南風 • 濁

PS 製造商：DATA EAST
發售日期：發售中 售價：5800日圓
容量：CD-ROM
AVG／MEM

Detective Adventure Game
探偵 神宮寺三郎
灯火が消えぬ間に

神宮寺三郎～消失燈火之間～

不適合思想幼稚的玩家！！

《神宮寺三郎》這隻已是VOL.7，唔正又點可能出到第七集！在今集「燈火消失之間」中，神宮寺不論在推理部份和或是找尋線索部份均做得比上集細緻逼真！OPENING方面就慣例用「半靜態動畫」營造回憶片段所必須的「時間感」，見識淺陋者就會話佢「慳皮」，其實這集的OP落足心機設計，單係配樂方面經已看出功力！不過香港人比較低層次，如果閣樓只懂看港式漫畫的話恐怕你連「燈火消失之間」點解都唔知！那就白白浪費了一隻佳作。



新宿的混濁居民

為了讓沒有玩過《神宮寺三郎》的看官明白今集故事，所以現在簡單講講一些主要人物先；

主角神宮寺三郎——他是財雄勢大的「神宮寺財團」家族第三子，由於他極不滿家人的作風，所以年輕時就獨自離家到紐約跟某位名偵探學習並成為他的助手，數年後神宮寺返回日本且在混濁的新宿開自己的偵探社，一直到現在..........

助手洋子——全名御苑洋子，因被神宮寺救回一命（詳情見上集）而成為他的助手，她有極強觀察力而且精通七國語言。為人太富同情心是她至命的決點。

警察熊野參造——他是神宮寺多年來的老朋友，熊野是在新宿淀橋署工作，五十歲的他對任何事都太過優慮。

松澤祥子——高中生，相親以及妹妹都死於意外所以她一直靠自己生活。



八木正隆——本集的關鍵人物，被問及自己的事時他會完全絕口不提，現在正被黑幫追殺。





黑道大佬風林豪造與金泉——他們是前數集已存在的人物，身份是「關東明治組組長」，今集他們會有一眾新手下出場（大概6人左右），在調查過程中很可能需要到這班流氓的幫忙，以下是他們的名字；水野、鷲澤、副島、池田和煙山。

深夜的「客人」



現在四月二十七日晚上，神宮寺在自己的事務所一邊整理重要的書籍一邊回想往事，由於時間不早了，與助手洋子說了幾句話後神宮寺叫她還是盡早回家比較安全。就在此時，事務所門外傳來一陣混雜了人聲的吵嚷，在龍蛇混雜的新宿像這種醉漢般的嘈雜聲實在經常有，因此神宮寺沒有理會，但那些聲音明顯地越來越接近事務所！終於有人拍門了。神宮寺立即開門，眼前出現的是個不斷喘氣的少年（八木正隆）而且看來極度恐慌！他二話不說就走進事務所並躲在神宮寺背後，還未開口問何故尾隨又出現兩個一看就知是黑人物的傢伙！事件不言而諭；那年輕人被這兩個傢伙追殺。在無可奈何之下神宮寺只好插手，可是當那兩人知道他叫「神宮寺」時立即表現得有所顧忌，最後只好暫時離去。原來神宮寺與他們的老大早就認識，八木因此得救但問及他的事時卻甚麼都不說，而且八木更要求給他暫時住在事務所三天！在洋子的說服之下，神宮寺就勉為其難收留他。翌日，有位中年婦人前來委託神宮寺調查她女兒的下落，到底這件事會不會和八木有關？其實故事早已在決定收留八木那一刻開始.........

室内
見る
神宮寺
「ああ、洋子君。
奥にいたのか」

偵探調查細則

查案的基本操作是這樣的；首先畫面上有個箭咀用來表示你可以選取的調查對象，如果對象是人物就通常可選擇「觀察」和「談話」，當你認為沒有對象需要調查就可按制選擇移動、吸煙（這是有助推理的）、看筆記本（有案件進度和人物說明），在適當時更有「推理」選擇！不過在詢問對象時不能一開始就收到料，因為各人對你都有所謂信賴，你要先讓他對你產生信心才可問出一些重要線索，和「問乜答乜」的RPG不同。此外，每日的時間是有限的，做太多無聊事就會天黑都未搵夠料。筆者建議玩家先留意各人談話的內容再決定下一步點做，千萬不可亂撞！例如在室內吸煙的話，可能會令本來有得選擇「打開窗」變成可以這樣做，其實每個動作都對下一步也有所牽連。



© 1999 DATA EAST CORP.

TEXT：悟空

實況J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER

完全移植！N64最強足球！！





在八月推出、曾經是N64大受歡迎的足球遊戲《實況J.LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER》，在四個月之後終於移植在PS上推出，她和N64版本一樣擁有多個模式，移植度相當令人滿滿，不過移植到PS後始終出現一個問題，就是需要讀碟，始終盒帶和CD是兩種不同的媒體，幸好遊戲的讀碟時間不是太長，玩家應該可以接受，只要遊戲是好玩的話，等多那數十秒讀碟時間絕對不是問題，現在就為大家介紹遊戲中各個模式的玩法。



基本操作

按掣方法	攻擊時	防守時	球在空中時
方向掣	球員移動	球員移動	球員移動
□掣	短傳	搶球	短傳
×掣	奔跑	奔跑	奔跑
△掣	射門	解圍	頭搥/解圍
○掣	長傳	剷球	頭搥長傳/跳起控球
L1掣	撞牆	—	—
L2掣	曲線球	—	—
R1掣	空位傳球	—	—
R2掣	加任務傳球掣成為直線球	—	—

特殊技術

技術	操作
技術站立控球	靜止狀態按○
假身	連按×兩次
假腳	方向加連按兩次×
跳躍盤球	連按兩次L2
急速轉向	移動時同按方向和×掣
漏後	短傳足球到達時按×掣
回轉盤球	奔跑中十字掣轉一圈
短距離前踢	L2、×同按
腳掙起重機	奔跑中放開方向掣按○

模式解說

プレシースマッチ

這是個可以進行自由對戰和迷你League的模式，自由對戰最多可以四人出賽，最少可以單對單比賽，可選擇的比賽隊伍全部都是日本J1和J2的球隊，亦可使用在OPTION中製作的球隊，在比賽開始前玩者可以更改整場賽事的設定，其中包括是比賽時間是日間還是夜晚、天氣是陰天還是雨天、雙方的球員狀態和有否片牌等設定，設定好一切後便可以開始比賽，而迷你League就是可以進行四、六或八隊的聯賽，可以選擇進行一場過的淘汰賽或是兩場的主客賽，是個可以和七位朋友一起玩的模式。

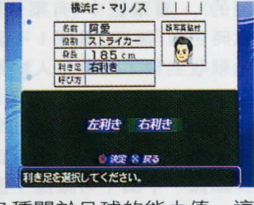
Jリーグ

進行J.League聯賽制的模式，可以選擇進行J1或J2的聯賽，模式是以主客制和計分制進行，要和所有球隊進行主客兩場比賽，每場勝利可得三分，打和一分，敗則零分，當所有賽事完結後誰的分數較高便可取得聯賽冠軍。

トーナメント

這是一個淘汰賽模式，在選好隊伍後就會開始比賽，規則很簡單，就是一直要勝利、絕不能敗，只要敗一場便會被淘汰出局，而比賽最先會分開四組每組八隊，即是32強，繼而進入16強、8強……最後到決勝戰，戰勝後便可奪得冠軍。

サクセス



這是一個育成模式，由玩者不斷訓練自己創造的球員，目的是成為一名正式的足球員，開始時電腦要玩者設定好遊戲角色的一切資料，如姓名、身高、位置、左腳或右腳等，設定好一切後遊戲就正式開始，遊戲的玩法類似心跳回憶，角色擁有各種關於足球的能力值，這些數值多與少都會影響遊戲的進度，想這些數值上升的方法就是練



習，通過練習這些數值就會提高，但不可不停練習，因為角色是有體力計算的，當每次進行一種練習就會扣去一定體力，當體力過少就需要睡覺來補充，如果體力過少還去練習便有可能出現生病，總言之就是和心跳回憶玩法一樣（因為是KONAMI的遊戲^_^）。

PK

不用多作介紹，這是一個只進行十二碼玩法的模式，玩家可以在這進行互射十二碼的比賽。

シナリオ

這和以往的實況足球系列一樣，內裏都是些出名的足球賽，大部份都是些需要玩者反敗為勝的賽事，而這些賽有分開六種難度，一粒旦最低、六粒星為最高，而今次供選擇的賽事數目總共16場，能否完成所有賽事便要看閣下的實力。

トレーニング

很簡單，這是一個供玩家進行個人練習的模式，玩家可以在這裏進行各種各樣的練習，如角球、自由球等，實力不足者可以在此多多練習。

オプション



這裏可以更改遊戲各種設定，而且亦可以在這裏創出一名或一整隊的新球隊，這隊新球隊可以在之前任何模式中出場，當然需要記錄在記憶卡上，如不然便需要再製作多一次了。

© 199 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

TEXT：NEMESIS-T00

My Home Dream 2

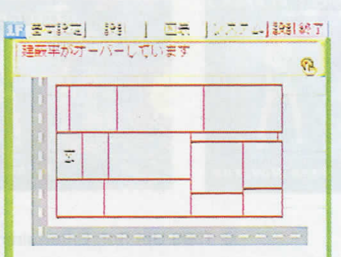
マイホームドリーム2

庭つき一戸建てで、いこう!

Press start button

©1999 Victor Interactive Software Inc.
©1999 株式会社 プログレス

這是頗受日本玩家歡迎的室內設計模擬遊戲《My Home Dream》的續作，遊戲內容和《Sim City》有點相似，不同的是《My Home Dream》不是設計城市而是設計房屋。玩者除了可以隨心所欲設計自己的房屋外，更可當建築師依照顧客的要求設計房屋，令遊戲性及難度大增。



■LOADING畫面竟介紹花語

PS	
製造商：Victor Soft	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：5 BLOCKS
1人／SLG／MEM	

起屋版《SIM CITY》

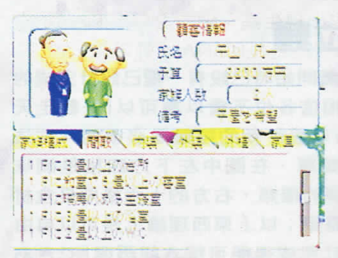
模式介紹

建造自己的房屋（マイホームを建てよう）

在這模式中玩者可以隨心所欲設計自己的房屋，不會受到太大的限制（除非閣下的設計不合情理），可說是練習模式。

■錯誤示範乙個

做個建築師（建築士になろう）

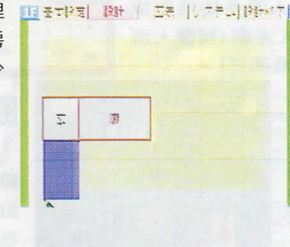


這是遊戲的主要模式，玩者在這裡的身份是一間設計事務所的新建築師，目的是依照顧客要求設計出他們需要的房屋。由於顧客們對房子每一方面也有嚴緊的要求，所以絕對不可輕視。

■這只是部份要求而已，還有很多未看……

製造MANSION（マンションをつくろう）

這亦可算是練習模式，玩者在這裡只需（可）設計房屋的內觀，無需考慮房屋外面的環境，玩者的負擔自然減少了。


■只能設計房屋內部

去住宅展示場（住宅展示場へ行こう）

這模式中收錄了各種不同的SAMPLE HOUSE，各位初學者可先在這裡看一看這些SAMPLE HOUSE然後才開始遊戲，因為它們全部都是很好的示例。除了觀賞外，玩者亦可把它們改良，可說照顧了各種程度的玩者。


■那麼狹小的地也可起這種房屋？厲害！

玩法介紹

既然是起屋版《SIM CITY》，所以即使操作方法簡單，其選項數目之多也足夠把各位煩死，所以我現在會介紹一下大部份選項的用途及意思。

選項方面

土地

這個選項是用作改變土地面積、設定屋旁道路形狀及土地價格，「建築士になろう」模式中不能使用。

外裝

這個選項是用作設定屋根（屋頂）和外牆等外觀，而遊戲中準備了大量不同種類的屋頂及外牆等任君選擇，但要留意它們的價格並不是完全相同。

內裝

內容和外裝相似，不過這個選項是用作設定屋內的牆壁、天花版及地版的樣式，更可設定它們能否防音（隔音）、斷熱、耐久甚至是否暖房（保暖）也可設定，當然這些選項會增加製作成本。

部屋

這是用作設置各種部屋（房間）用，初期可設置的有部屋、玄關（房屋的正門）、廊下（走廊）等，而在設置後亦可改變房間的位置、形狀、把房間刪去或決定房間的用途。

階段

用作設置樓梯用，設置後同樣可以把它的位置改變或刪去。但要留意在某些情況下是不能設置樓梯的，例如樓梯不是位於一間獨立的房間內。

壁

由於房間與房間之間的牆壁本來是打不通的，故此可用這個選項來貫穿牆壁，亦可將經已打通的牆壁還原。

建具

這選項可設置窗、門、廚房和馬桶等不可缺少的東西。

家具

這裡可設置的則是電視、電腦、梳化和床等等生活必需品。

外構

這裡可設置的是房屋外的建築品，種類有樹木、日式的水池甚至游泳池或網球場也可！

庭

這裡用作設定或改變屋外地面的種類及位置。

屋根

這裡用作設置屋頂。

設計圖

這裡可將設計圖（遊戲的基本畫面）擴大或縮小，亦可用作刪除全部已設置的房間、建具、外構等等。

HEY！WHAT IS THIS？

當設計完成後，各位可選擇「設計終了」中的「鑑賞」便可看到自己的精心傑作完成後的樣子，但各位最好確定已完成才看，否則可能會像我般造了這種屋出來……


■外觀不錯。但點解冇門？

■正門內又冇門？點入屋？


■這屋有兩層，但沒有樓梯……

© 1999 Victor Interactive Software Inc.
© 1999株式會社 プログレス

TEXT：NEMESIS-T00

有很多真實姓名選手的網球GAME

PS
製造商：Ubi Soft
售價：5800日圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SPT／8人／對應MULTI TAP

以球類運動作為題材的遊戲相信大家已玩過不少，不過這類遊戲一向有一個缺點，就是著名球員時常因為種種原因而難以以真實姓名在遊戲中登場。幸好，這情況似乎已日漸改善，這隻名叫《ALL STARS TENNIS '99》的網球遊戲中，12名選手有8名是真有其人，其中不乏大家熟識的球星，令投入度增加了不少。

模式簡介

這遊戲的模式雖然不算多，但已包括了各種的比賽方法。SMASH TENNIS可說是對戰模式，這裡可自由決定進行單打(SINGLES)、雙打(DOUBLES)或錦標賽(TOURNAMENT)。ARCADE就會像街機遊戲般，需擊敗接踵而來的對手。BOMB TENNIS比較特別，當成功擊球時，對手場地便會出現一個炸彈，被炸者會暫時不能行動，讓人有機可乘。



遊戲心得

網球遊戲基本上沒有特別的心得，主要的都是看各位的反應如何。其他需注意的就是發球用的鍵，因為如用○發球(按兩次○)，多數會發球錯誤，最好的發球是方法先按○再按口，這方法成功率較高。在BOMB TENNIS中，玩者要留意的地方當然是不要長時間留在炸彈附近，以免被炸中而讓對手有機可乘。

以下便是8位真實姓名的球手，各位能否認出他們呢？





© 1999 Ubi Soft Entertainment／Smart Dog. All Right Reserved

TEXT：NEMESIS-T00

PS
製造商：VICTOR
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
ETC／MEM／對應DUAL SHOCK

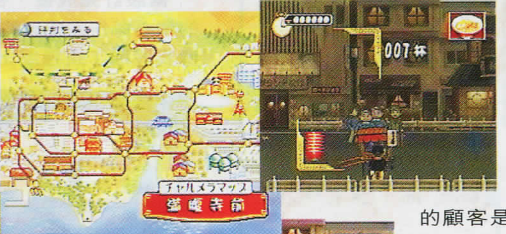
究極拉麵 CHILLMERA

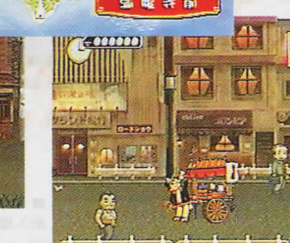
為成為最強的拉麵店及造出最好的拉麵而努力吧！

在不久之前，PlayStation上推出了一隻名為《拉麵橋》的遊戲，遊戲中玩者除了可以體會經營拉麵店的滋味外，更可體會一下數十年前的日本社會原來很有人情味。而《究極拉麵》這隻遊戲和前者有點相似，但後者的主角便更艱苦了，因為他在遊戲初段時是沒有自己的店舖，一定要由「屋台」(流動攤販)做起！

遊戲玩法

雖然是由屋台做起，但玩法並不算困難，玩者只需控制著拉麵店大叔在鎮上四處賣他創作的拉麵。賣麵的方法亦不算困難，各位只要先選定一個人流多的地方按○鈕吹風笛，便可吸引路人光顧(其實人流低也可，不過很難有人光顧而已)。



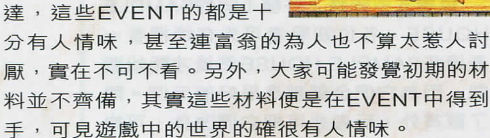


製作拉麵

雖然遊戲開始時已設有一種已設計完成的拉麵，但相信各位不會以為可以「一麵走天涯」吧！所以設計新的拉麵是必須的。方法同樣十分簡單，在圖中左下方四格是調味料、碗及麵的種類，右方的十六格則是食材及配菜的種類；以上東西理論上是可以自由組合。設計完成後便可按△鈕再選「できあがり」，便可替新的拉麵改名；若果覺得它仍未完成則可選「やりなおし」，便可繼續創作。最後當然是在做生意時測試一下它受不受顧客歡迎啦！

原來當年的人很有人情味

這可是我對這遊戲的感想之一。遊戲流程雖然好像很沉悶，其實遊戲進行時有不少特別的顧客是以EVENT形式表達，這些EVENT的都是十分有人情味，甚至連富翁的為人也不算太惹人討厭，實在不可不看。另外，大家可能發覺初期的材料並不齊備，其實這些材料便是在EVENT中得到手，可見遊戲中的世界的確很有人情味。



© 1999明星食品／Victor Interactive Software Inc.

Text by 阜林三郎

vib-ribbon

PS
製造商：SCE　售價：298日圓
發售日：發售中（12月9日）
容量：CD-ROM
ACT / 對應Dual Shock（震動）

又再翻CD出櫃桶嘅時候啦！



簡單易學音樂動作遊戲

《vib-ribbon》單看畫面確實很難看出是個怎樣的遊戲，其實它是一個集合了音樂節拍，記憶及反應於一身的動作遊戲。遊戲的基本十分簡單，只要玩者操作那個叫vibri的音樂生物（自稱？），根據障礙物（piece）的樣子按下相應的鈕令牠避開便成，而操作上只有四個按鈕，十分簡單。而遊戲中共有十種不同的障礙，每種障礙對應不同的按鈕。

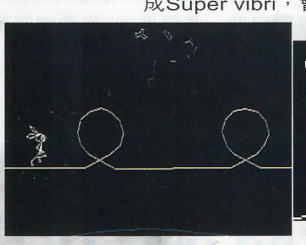
你係兔仔定蟲蟲？

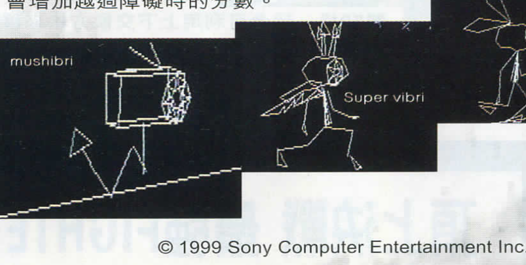
遊戲有兩大模式，一是碟內預設的遊戲，有3個難度共6版；而另一個則是放入音樂CD進行的遊戲，電腦會根據歌曲的一些特徵編出障礙物及遊戲的難度。有時一首快歌可能會全數都是單純piece，但是一首慢歌可能弄出全是組合piece加上piece會移動的高難度遊戲出來！此外，放入CD的遊戲還有多個模式，例如玩一首歌的Single Track、全隻碟的All Track、全碟示範一次的Auto，以及在歌曲時間內達到一定成績的Speed模式。

Piece與按鈕關係圖

至於兔仔蟲蟲嘛，則是vibri的不同形態，一般情形下是兔仔（vibri），當失敗太多便會變成青蛙（kerovibri）及蟲蟲（mushibri），當mushibri也失敗到盡時便Game Over。此外在Speed以外的模式中，當成功時vibri身邊便會有紅點出現，紅點蓄滿一圈成功的話便會變成Super vibri，會增加越過障礙時的分數。









© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

TEXT：悟空

RESCUESHOT BUBIBO

失憶傻狗大冒險

PS
製造商：NAMCO　售價：5800日圓
發售日：2000年1月20日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P/STG/GUNCON對應

一隻有故事亦有射擊成份的遊戲，遊戲亦屬於GUNCON系列的第四輯，只要提起GUNCON相信必會記起NAMCO以前曾經推出過的GUNCON系列，那種連環射擊的感覺係在帶給玩家無比興奮，而廠方終於推出遊戲的最新一輯，相信定能再次帶起GUNCON熱。

遊戲故事

遊戲的故事是講述一隻小狗因被奸人所害引致失足跌下懸崖，而在跌下時更因受到強烈撞擊令到自己記憶全失，當自己醒來時已完全記不起任何事，為了尋回自己的記憶便展開了四處旅行漫長的故事。遊戲的故事大概就是這樣，以故事看來這應該是一隻RPG遊戲才對，為何會是一隻射擊遊戲呢？下文自有分曉。







遊戲玩法

遊戲玩法很特別，就是玩者要利用射擊去幫助小狗解決旅途上的危機，那些危機通常都是些突如其來的攻擊，例如會有敵人出現、又或是敵人在遠處不斷拋出障礙物等，玩者都要將所有難關一一解決，途中亦會出現BOSS戰。除了射向敵人或障礙物外，有時亦需要射向小狗令牠跳起來避過障礙物，不要害怕會令小狗的能源減少，自己射向小狗是不會扣能源的，但假若射中小狗頭部的造則會令牠跌倒，這點要注意一下。換言之遊戲就是沿途保護小狗的安全，務求令牠找回自己的記憶為止。

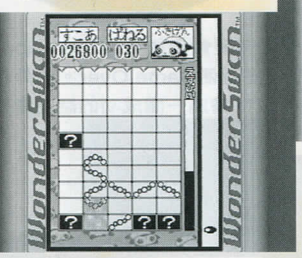


GUNCON 手掣相對應

遊戲除了對應GUNCON外，其實不用GUNCON也是可以玩這遊戲的，只要接上手掣遊戲便可以進行，使用手掣時畫面上會出現一個準星，玩者便可用手掣去移動這準星進行射擊，當然手掣的移動速度必然會比不上用GUNCON的移動速度，不過對於沒有購買GUNCON的朋友來說這便是唯一可玩這遊戲的方法。

© 1999 NAMCO LTD.,

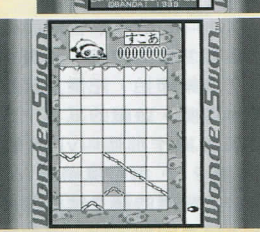
TEXT：AMI
協力：小璘



WS／PUZ
發售商：BANDAI
發售日：12月9日
售價：2980日圓(連趴地熊版WONDER SWAN：7600日圓)
注目度：☆☆☆☆

趴地熊的GUNPEY

各位對黑色加白色會聯想起什麼？小妹就會想起WONDER SWAN和趴地熊了。而若將這兩樣東西放在一起又是什麼？就當然是這次所介紹的WONDER SWAN遊戲《趴地熊的GUNPEY》了。



先說說本作的特別版本吧！本作的特別版本將會隨遊戲附送印有趴地熊公仔的WANDER SWAN主機，在畫面的上方印有趴地熊的眼睛，另外還印有多隻不同動作的趴地熊，十分精靈可愛，再配合本作遊戲，遊戲和機體也有可愛的趴地熊，真的倍覺親切感。

至於遊戲方面，本作將會是考各位智力的砌圖遊戲，在每版的畫面會充滿一大堆碎線，玩者只要將它們消失並將每版所指定的規則完成，便可進入下一版。畫面將會分開50格，玩者可利用上下交換方格來移動碎線，並將棋向5格的線接駁在一起便可令碎線消失，而玩者可以不限線的數目，要怎樣才能駁線的話就要靠各位了。

© SAN-X＋GREEN CAMEL © BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

NGP／FIG
發售商：SNK
發售日：12月22日
售價：4300日圓
注目度：☆☆☆☆☆

頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS CAPCOM






在不久之前SNK推出過遊戲咭作品《SNK VS CAPCOM 激突CARD FIGHTERS》大受玩家歡迎後，在本月22日將會推出SNK和CAPCOM這兩套作品的格鬥遊戲，各位除了可於遊戲咭遊戲中看到當中的角色互相挑戰外，現在亦可以透過他們的「老本行」——格鬥來進行挑戰了。遊戲是以透過進行格鬥比賽來取得最多金牌的遊戲，玩者在最初使用角色時是不能使用出所有必殺技的，而這就要靠玩者取得金牌，才將此來換取隱藏必殺技。

上次遊戲咭版的遊戲就分開了SNK版和CAPCOM版本，而在今集就分開了SNK隊和CAPCOM隊，選擇不同的隊伍的基本分別就是隊伍的經理人不同，SNK隊將會是RIMURURU為經理人，而CAPCOM隊則是由KARIN擔任。

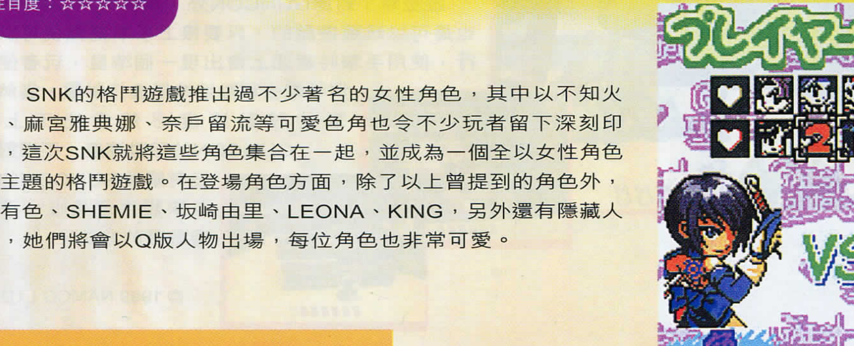
本作除了有三種不同模式的格鬥技外，還有一些可愛的MINI GAME讓玩者進行，其中有類似《DDR》玩法的《CAT WALK》、將畫面上所出現的稻草人斬開的《BLADE ART》等，選擇不同的隊伍亦會令能夠玩到的MINI GAME有異，而這亦是SNK隊和CAPCOM隊的不同之處。

(畫面為開發中畫面)

© SNK 1999 © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHT RESERVED.

NGP／FIG
發售商：SNK
發售日：預定1月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆☆

SNK GAL'S FIGHTERS



SNK的格鬥遊戲推出過不少著名的女性角色，其中以不知火舞、麻宮雅典娜、奈戶留流等可愛色角也令不少玩者留下深刻印象，這次SNK就將這些角色集合在一起，並成為一個全以女性角色為主題的格鬥遊戲。在登場角色方面，除了以上曾提到的角色外，還有色、SHEMIE、坂崎由里、LEONA、KING，另外還有隱藏人物，她們將會以Q版人物出場，每位角色也非常可愛。





(畫面為開發中畫面)

© SNK 1999

NGP／ARPG
發售商：SNK
發售日：12月22日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

水木茂之妖怪



最近的恐怖電影越出越多，各位想不想將這些恐怖氣氛帶入遊戲內呢？相信喜歡的朋友一定不要錯過本作了，因為本作是由對研究日本妖怪甚為詳細的水木茂繪畫出多種不同妖怪作為遊戲。遊戲將會是以RPG形式進行，而遊戲的主角是擁有封印妖怪的能力，他將會帶着可以拍攝出妖怪的相機進行冒險。當中最特別之處是拍攝出妖怪的相片會變成遊戲咕，咕的數值就分為攻擊力和體力兩種，玩者可以與敵人進行對戰，而拍攝出不同效果也會令咕的能力改變，令遊戲咕的變化更大。



© 水木プロ

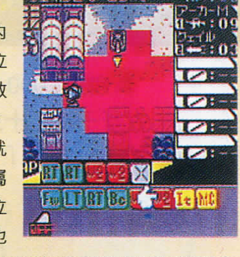
（畫面為開發中畫面）

NGP／SRPG
發售商：SACNOTH
發售日：12月22日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆1／2

法西拉爾

一個以近未來為主題的SRPG遊戲，內容是有關操控着機械人的傭兵部隊「法西拉爾」與敵人戰鬥，而主角就是隸屬「法西拉爾」，他的任務是要接受部隊所發出的命令而作出不同的行動。當在行動的期間將會遇到不少戰鬥，主角就會與其他成員一同與敵人作戰，而當中的戰鬥將會是以戰棋的形式來進行。





© SACNOTH 1999

（畫面為開發中畫面）

GB／AVG
發售商：KONAMI
發售日：12月22日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆

快樂好孩子GAME道 ~找尋爸爸3丁目~



一個主要玩MINI GAME為主的遊戲，而那些MINI GAME就好像最近所推出的PlayStation遊戲《BISHI BASHI SPECIAL》般，每個遊戲也十分容易簡單，是一個用來消閒的最好作品。本作將會有主題的展開遊戲，而故事內容就是說主角為了要找尋父親，便到村內與四周的鄰居打探並找出線索，主角就在打探途中進行MINI GAME。本作是可以使用通訊CABLE進行對戰，各位就可以與朋友一同比賽了。



© 1999 KONAMI

GB／PUZ
發售商：J · WING
發售日：預定12月下旬
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1／2

LEMMING VS

有趣的砌圖遊戲《LEMMING》，其遊戲內容不是射彈，又或是像趴地熊的連線遊戲，它是一個控制着「LEMMING」離開迷宮的砌圖遊戲。本作將分為90版，每版也有多位「LEMMING」被困在迷宮中，他們也能做出多種動作，其中例如掘地、放降落傘降落等，而玩者就要給他們一些指令讓他們運用自己的能力，令他們可以到達出路。



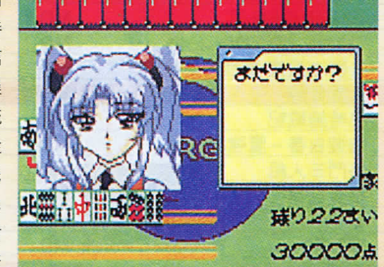
© J · WING

GB／TAB
發售商：KING RECORD
發售日：12月24日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1／2

機動戰艦NADESICO 琉璃琉璃麻雀

各位有否想過在平安夜與《機動戰艦NADESICO》的人物玩麻雀消遣呢？就在平安夜那天將會推出了此作的GB版遊戲，玩者就可以控制着可愛的琉璃，與戰艦上的各位角色進行麻雀對戰，同時亦可以再見到琉璃和其他人面孔了。遊戲是發生在電視動畫的時候，當時的琉璃還是一位電腦操控員，而身為琉璃的玩者就要從參加「第二回光輝一番星比賽」，與其他對手以麻雀來進行艦長爭奪戰。





© KING RECORD／GANJIS

《趴地熊的GUNPEY》優惠

憑券於12月25日前到本店，可以$600購買連趴地熊WONDER SWAN版遊戲《趴地熊的GUNPEY》

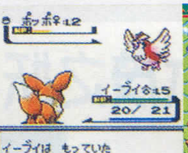


新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓（日本街商場）








為迎接 2000 年這個新紀元， GAME PLUS 、 GAME PLAYERS 、 Gameplayers.com.hk 特別聯合舉辦這個名為『千禧年十大遊戲、角色、新聞選舉』，目的是希望透過讀者們的投票，在這短短的二十多年來遊戲業界的「十大遊戲」、「十大角色」及「十大新聞選舉」，以下將刊登這三個部門的候選名單。

凡參加是次投票的讀者，均有機會得到豐富獎品，當中包括 PS2 10 部、 DC 50 部及過百隻原裝遊戲，總值超過十萬港幣！

Y2K SPECIAL !

GAME PLUS 、 GAME PLAYERS 、 Gameplayers.com.hk 聯合舉辦

最有代表性之『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

遊戲部門

NO	GAME NAME	機種
1	毛毛蟲	ATARI
2	FANTASY ZONE	MARK-III
3	OUT RUN	MARK-III
4	1943	FC
5	BOMERMAN	FC
6	BUBBLE BOBBLE	FC
7	DONKEY KONG	FC
8	DRAGON BALL 2大魔王復活	FC
9	DRAGON QUEST III	FC
10	FINAL FANTASY III	FC
11	PAC MAN	FC
12	ROCKMAN	FC
13	SD GUNDAM 膠囊戰記	FC
14	SUPER MARIO	FC
15	上海	FC
16	月風魔傳	FC
17	伍佑衛門	FC
18	宇宙巡邏機	FC
19	兵鋒	FC
20	吞食天地	FC
21	忍者龍劍傳	FC
22	足球小將 II	FC
23	所羅門之鍵	FC
24	柯拿米世界	FC
25	英雄列傳	FC
26	迷宮組曲	FC
27	高橋名人 冒險島	FC
28	惡魔城	FC
29	聖鬥士星矢 黃金傳說 完結篇	FC
30	夢工場	FC
31	銀河戰士	FC
32	魂斗羅	FC
33	熱血行進曲	FC
34	薩爾達傳説	FC
35	雙截龍 II	FC
36	靈幻道士	FC
37	D 之食桌	3DO
38	POLICENAUTS	3DO
39	SUPER STREET FIGHTER II X	3DO
40	DRAGON QUEST MONSTER	GB
41	POCKET MONSTER	GB
42	俄羅斯方塊	GB
43	聖劍傳説	GB
44	魔界塔士 SA GA	GB
45	AFTER BURNER II	MD
46	COLUMNS	MD
47	GUNSTAR HEROES	MD
48	LAND STALKER~皇帝之財寶	MD
49	LANGRISSER	MD
50	LUNAR~銀色之星~	MD
51	PHANTASY STAR II	MD
52	SHINING AND DARKNESS	MD
53	SHINING FORCE	MD
54	SILPHEED	MD
55	SONIC	MD
56	STRIDER 飛龍	MD
57	THE SUPER 忍	MD
58	THUNDER FORCE III	MD
59	三國志烈傳 亂世的英雄們	MD
60	大魔界村	MD
61	巴哈姆戰記	MD
62	幽遊白書 ~ 魔強統一編	MD
63	格鬥三人組	MD
64	雷霆計劃	MD
65	戰斧	MD
66	獸王記	MD
67	1943 改	PC-E
68	NECTARIS	PC-E
69	PC 原人	PC-E
70	R-TYPE I	PC-E
71	Ys I & II	PC-E
72	五人賽車	PC-E
73	天外魔境 II	PC-E
74	心跳回憶	PC-E
75	弁慶外傳	PC-E
76	宇宙戰艦 YAMATO	PC-E
77	成龍	PC-E
78	吞食天地	PC-E
79	妖怪道中記	PC-E
80	邪聖劍	PC-E
81	風之傳説	PC-E
82	惡魔城 X- 血之輪迴	PC-E
83	絕對合體	PC-E
84	超時空要塞 永遠之愛	PC-E
85	源平討魔傳	PC-E
86	SNATCHER	PC-E
87	AXELAY	SFC
88	BREATH OF FIRE II	SFC
89	CHRONO TRIGGER	SFC
90	F-ZERO	SFC
91	FINAL FANTASY V	SFC
92	FINAL FIGHT	SFC
93	FRONT MISSION	SFC
94	LIVE A LIVE	SFC
95	METAL MAX 2	SFC
96	PUZZLE BOBBLE	SFC
97	ROMANING SA GA	SFC
98	RPG 創作室	SFC
99	STREET FIGHTER II	SFC
100	SUPER DONKEY KONG	SFC
101	SUPER MARIO RPG	SFC
102	SUPER MARIO WORLD	SFC
103	TACTICS OGRE	SFC

No	遊戲	機種
104	TALES OF PHANTASIA	SFC
105	火炎之紋章 紋章之謎	SFC
106	孖寶賽車	SFC
107	多魯尼哥大冒險	SFC
108	真女神轉生	SFC
109	第三次超級機械人大戰	SFC
110	傳說之 OGRE BATTLE	SFC
111	聖劍傳說 2	SFC
112	龍界傳說	SFC
113	THE KING OF FIGHTERS' 95	NG
114	侍魂	NG
115	明日之丈	NG
116	幕末浪漫 月華之劍士	NG
117	餓狼傳說 SPECIAL	NG
118	BEATMANIA	PS
119	BIO HAZARD	PS
120	DANCE DANCE REVOLUTION	PS
121	FINAL FANTASY VIII	PS
122	GRAN TURISMO	PS
123	METAL GEAR SOLID	PS
124	PARAPPA THE RAPPER	PS
125	RAGE RACER	PS
126	SD GUNDAM G GENERATION	PS
127	TOMB RAIDER	PS
128	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3	PS
129	女神異聞錄 PERSONA	PS
130	電車！GO	PS
131	鐵拳 2	PS
132	GRANDIA	SS
133	GUN GRIFFON	SS
134	NiGHTS	SS
135	PANZER DRAGOON	SS
136	SAKURA 大戰	SS
137	VIRTUA FIGHTER 2	SS
138	GUNDAM 基利之野望	SS
139	野野村病院的人們	SS
140	創造職業球會	SS
141	GOLDEN EYE 007	N64
142	SUPER MARIO 64	N64
143	比卡超你好嗎	N64
144	實況 POWERFUL 棒球 6	N64
145	薩爾達傳說～時之笛～	N64
146	CHU CHU ROCKET！	DC
147	SEAMAN	DC
148	SEGA RALLY 2	DC
149	SONIC ADVENTURE	DC
150	SOUL CALIBUR	DC

人物部門





NO	廠商	遊戲	角色
151	NAMCO	PAC-MAN 系列	PACMAN
152	WARP	D 之食桌系列	羅菈
153	ENIX	勇者鬥惡龍系列	史萊姆
154	NCS	超兄貴系列	兄貴
155	SQUARE	FINAL FANTASY VII	錫菲羅士
156	SEGA	SONIC 系列	超音鼠 SONIC
157	BANPRESTO	魔裝機神系列	安田正樹
158	SEGA	NiGHTS 系列	NiGHTS
159	KONAMI	心跳回憶	藤崎詩織
160	CAPCOM	街頭霸王系列	隆 RYU
161	CAPCOM	街頭霸王系列	春麗
162	CAPCOM	街頭霸王系列	豪鬼
163	JALECO	美少女雀士系列	御崎恭子
164	SNK	侍魂系列	奈戶流瑠
165	SNK	侍魂系列	霸王丸
166	SNK	拳皇系列	草薙京
167	SNK	拳皇系列	八神庵
168	SNK	餓狼傳説系列	泰利波格
169	SNK	餓狼傳説系列	傑斯荷活
170	SNK	龍虎之拳系列	坂崎良
171	CAPCOM	BIOHAZARD 2	LEON
172	CAPCOM	BIOHAZARD 3	JILL
173	CAPCOM	FINAL FIGHT	GUY
174	ELF	同級生 2	鳴澤惠
175	KONAMI	心跳回憶	館林見晴
176	NEC	卒業	中本靜
177	任天堂	孖寶兄弟系列	瑪利奧
178	任天堂	撒爾達之傳説系列	林克
179	NEC HE	美少女夢工場	主角的女兒
180	CAPCOM	魔界村系列	騎士
181	CAPCOM	ROCKMAN 系列	洛克人
182	GAMEART	LUNAR II	露斯亞
183	KOEI	信長之野望系列	織田信長
184	KOEI	太閣立志傳系列	豐臣秀吉
185	KONAMI	惡魔城系列	西蒙
186	KONAMI	兵蜂系列	TWINBEE
187	KONAMI	METAL GEAR SOLID	SNAKE
188	KONAMI	伍佑衛門系列	伍佑衛門
189	KOANMI	POLICENAUTS	莊尼芬
190	SQUARE	SAGA FRONTIER 2	傑斯達 GUSTAV
191	COMPILE	PUYOPUYO 系列	ARURU
192	SEGA	櫻大戰系列	真宮寺櫻
193	SEGA	櫻大戰系列	大神一郎
194	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	結城晶
195	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	影丸
196	TAITO	泡泡龍系列	泡泡龍
197	TECHNO JAPAN	熱血高校系列	國雄
198	TECHNO JAPAN	雙截龍系列	龍一
199	德間書店	夢幻戰士	優子
200	NATSUME	奇奇怪界系列	小夜子
201	NAMCO	鐵拳系列	PAUL
202	NAMCO	鐵拳系列	三島一八
203	NAMCO	鐵拳系列	風間隼
204	NAMCO	RIDGE RACER 系列	永瀨麗子
205	日本 FALCOM	YS 系列	阿特魯
206	任天堂	DONKEY KONG 系列	DONKEY KONG
207	任天堂	POCKET MONSTER 系列	比卡超
208	HUDSON	BOMBER MAN 系列	爆彈人
209	HUDSON	桃太郎電鐵系列	桃太郎
210	HUDSON	天外魔境 II MARU	戰國 MARU 丸
211	HUDSON	銀河公主傳説 YUNA 系列	神樂坂優奈
212	UBI SOFT	RAYMAN 系列	RAYMAN
213	SCEI	PARAPPA THE RAPPER	PARAPPA
214	SQUARE	PARASITE EVE 系列	AYA
215	日本 FALCOM	YS II	莉莉雅
216	SQUARE	FINAL FANTASY VII	CLOUD
217	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	SQUALL
218	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	RINOA
219	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	陸行鳥
220	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	巴哈姆龍
221	SEGA	櫻大戰 2	織姬
222	AQUAPLUS	TO HEART	MULTI
223	TAITO	PSYCHIC FORCE 系列	EMILIO
224	SCEI	古惑狼系列	古惑狼
225	NAMCO	風之古洛羅亞	古洛羅亞
226	SCEI	ARC THE LAD 系列	艾克
227	ATLUS	豪血寺一族系列	KURARA
228	EIDOS	TOMB RAIDERS 系列	LAURA
229	SEGA	SONIC 系列	TAILS
230	SEGA	SONIC 系列	DR.EGG
231	HUDSON	PC 原人系列	PC 原人
232	HUDSON	高橋名人系列	高橋名人
233	ELF	同級生	櫻木舞
234	SEGA	莎木	鈴莎花
235	SEGA	SEAMAN	SEAMAN
236	SEGA	創造職業球會系列	那智清隆
237	SEGA	創造職業球會系列	河本鬼茂
238	SEGA	世嘉三四郎真劍勝負	世嘉三四郎
239	TECMO	DEAD OR ALIVE 系列	KATSUMI 霞
240	SCEI	加油森川君 2 號	森川君
241	CAPCOM	街頭霸王系列	拳 KEN
242	ATLUS	女神轉生系列	妖精雪人
243	CAPCOM	STRIDER 飛龍	飛龍
244	KONAMI	Q 版沙蛇	KOITSU & AITSU
245	SNK	幕末浪漫～月華之劍士	李烈火
246	KONAMI	心跳回憶	虹野沙希
247	CAPCOM	SON SON	SON SON
248	CAPCOM	街頭霸王系列	春日野櫻 SAKURA
249	SNK	侍魂系列	天草四郎時貞
250	KOEI	ANGELIQUE 安琪莉可	女主角安琪莉可













業界新聞

NO	事件
251	任天堂推出 FAMILY COMPUER(紅白機)
252	任天堂推出 SUPER FAMICOM(超級任天堂)
253	任天堂推出 VIRTUAL BOY
254	任天堂推出 Nintendo 64
255	任天堂推出 GAME BOY
256	任天堂推出 GAME BOY POCKET
257	任天堂推出 GAME BOY LIGHT
258	任天堂推出 GAME BOY COLOR
259	世嘉推出 MEGA DRIVE
260	世嘉推出 GAME GEAR
261	世嘉推出 SATURN
262	世嘉推出 Dreamcast
263	SONY 推出 PlayStation
264	SONY 推出 PocketStation
265	NEC 推出 PC-ENGING
266	NEC 推出 PC-ENGING GT
267	NEC 推出 PC-FX
268	BANDAI 推出 WonderSwan
269	SNK 推出 NEOGEO POCKET
270	SNK 推出 NEOGEO POCKET COLOR
271	SNK 推出 NEOGEO
272	SNK 推出 NEOGEO CD
273	松下電器推出 3DO
274	松下電器宣佈終止開發 M2
275	POCKET MONSTERS 世界大熱
276	音樂遊戲熱潮(如《beatmania》系列)
277	Dreamcast 推出前缺貨
278	Dreamcast 在美國銷量迅速衝破百萬大關
279	SEGA 與 BANDAI 合併計劃告吹
280	SONY 雄霸家用遊戲市場
281	世嘉更換社長
282	《VIRTUA FIGHTER》進入博物館！
283	ELECTRONIC ARTS 及 SQUARE 合組新公司！
284	SQUARE 與 ENIX 加盟 PS 陣營
285	對戰格鬥遊戲熱潮(如《STREET FIGHTER》系列)
286	XI 成為首個與日本同日發售的中文遊戲！
287	驚慄冒險遊戲熱潮(如《BIOHAZARD》系列)
288	二手遊戲問題
289	台灣地震影響遊戲界
290	PlayStation 主機出貨量超越 5500 萬
291	PS 、 SS 、 N64 家用機市場進入戰國時代
292	手提機市場出現三分天下局面
293	SNK 與 CAPCOM 合作開發遊戲
294	模擬駕駛遊戲旋風(如《電車 GO！》系列)
295	COMPLIE 宣佈清盤
296	SEGA 推出與 DC 具互換機能的 NAOMI 基板
297	新聲社《GAMEEST》破產停刊
298	鈴木裕開發首個家用原創作品《SHENMU～莎木～一章 橫須賀》
299	Nintendo 64 靠《撒爾達傳説～時之笛～》弱勢反彈
300	64DD 多次延期後終於決定在 99 年 12 月推出
301	Sony 公佈於 2000 年 3 月 4 日推出 PlayStation2
302	任天堂公佈於 2000 年夏季推出 GAME BOY ADVANCE
303	任天堂公佈於 2000 內推出新世代主機 DOLPHIN
304	任天堂與迪士尼合作開發遊戲
305	遊戲廠商因專利權進行聆訊
306	CESA 舉辦東京 GAME SHOW

※以上資料僅供參考

『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

參加者只需真妥以下表格，並在上面的候選名單中，從各個競選單位選出其中 10 個作品，然後把表格寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓 張小姐收」，並在信封面參加「Y2K SECIAL『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』」。

截止日期：1 月中

參加表格

個人資料

姓名：(英文) ______ (中文) ______ 年齡：______ 性別：M/F 身份證號碼：______

聯絡地址：______ 聯絡電話：______

投票表格(只需填上編號)

十大遊戲 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大角色 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大新聞 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

SAKURA大戰





相信本誌推出時；最新的《SAKURA大戰》OVA已經推出市面。《SAKURA大戰》自從在SEGA SATURN中推出遊戲以來，一直受到廣大的好評，從而再度動畫化，究竟今次的《~轟華絢爛~》中，故事會有甚麼發展？

不知各位「SAKURA FANS」有沒有發覺上次的《~櫻華絢爛~》只有4卷，總是感到有點美中不足…而今次的《~轟華絢爛~》看來有點改善，共有6卷，相信能滿足到各位，順帶一提，每卷售價為5800日圓。

刺客？！



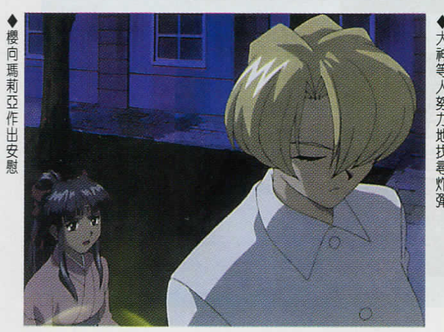
故事的開始已是《SAKURA大戰2 求你別死去》之後的事情，當時是太正12年，花組的第6回公演完結後，在一個PARTY中瑪莉亞的神情顯得古怪，就在第7回的公演--「愛是鑽石」中，她在雪霧中遇上由紐約來的刺客，那名刺客叫巴尼羅夫，來這兒的目的是找瑪莉亞報仇，究竟她們二人之間有甚麼仇怨？

由於巴尼羅夫向瑪莉亞進行自己的報仇計劃，所以令到花組捲入這件事中，原來瑪莉亞在俄羅斯的革命時代，一直都記着自己傾慕的隊長被殺之事，她得知那件事是因背叛者巴尼羅夫串通政府軍而成，因而曾向他作出制裁，並將其右手廢去，巴尼羅夫將此事懷恨在心，並將已廢的右手改造成機械，向瑪莉亞進行報仇。

巴尼羅夫在大帝國劇場設置炸彈，還利用曾在歐洲大戰中使用過的人型蒸氣「スター改」來向瑪莉亞挑戰，可是公演接近開始，觀眾已集中在劇場，而炸彈仍會因時間和打開劇場大門時爆炸，這種種的原因令到瑪莉亞不得不出戰。瑪莉亞對於今次的出戰感到迷惑，櫻看見心情墮落的她便作出安慰——「誰都會失敗的」一句，卻得到一句「在戰場是不容許失敗」之回覆，擔心她的櫻便一同上戰場去，至於其他的花組成員，為了拆除所有炸彈，紛紛找尋劇場的每一個角落，究竟結果會是怎樣？


◆在雪中遇上刺客的瑪莉亞


◆巴尼羅夫利用人型蒸氣向瑪莉亞挑戰


◆櫻向瑪莉亞作出安慰


◆大神等人努力地找尋炸彈

第二卷故事速報！！

在第2卷；主要是環繞着艾蓮絲的故事，就在秋之公演「青之鳥」快要開始時，擔任主角的艾蓮絲突然離家出走，這令到一同演出的利尼感到苦惱，於是各人四出找尋她的蹤影。


◆離家出走的艾蓮絲


◆利尼能協助艾蓮絲嗎？

STAFF

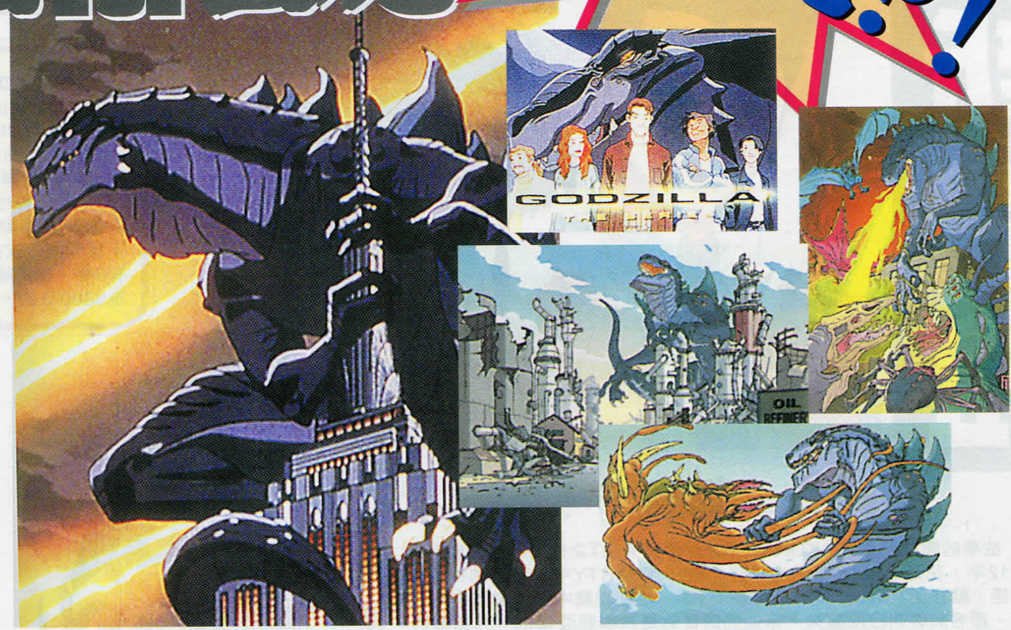
原作／廣井王子
SERIES監修／あかほりさとる
SERIES構成・腳本／川崎ヒロユキ
音樂／田中公平
監督／工藤進
角色原案／藤島康介
角色設計／松原秀典
OVA角色設色／黑田和也、吉野真一
動畫製作／RADIX
組員：機動戰士組——MS中尉

大蜥蜴上電視?!

話說自從日本的哥斯拉自稱死去後，在美國又出現一隻同名的大蜥蜴，牠在電影中大鬧美國，雖然這套電影受到不少各界人仕的批評，但是氣勢未盡，還在電視與大家見面。

這套鬼老版本的GODZILLA電視版本，是一套名副其實的美式動畫，故事不單以電影版為藍本，還有敘述在電影版之後的故事，因吸收過量放射線而誕生的GODZILLA，牠選擇了美國紐約來誕生下一代，牠的出現令到整個城市非常混亂，最後經過生物學家大量燒毀牠所誕下的蛋，才得以一時拯救紐約的混亂情況，可是卻在地下鐵內還留下一隻完整的GODZILLA蛋……

這套動畫全名為《GODZILLA——THE SERIES》；共40話，從12月1日開始至2月底會在日本播放，可是這並不是免費收看的，是需要付錢，每3話收490日圓，若是一套過付款，就只需付2000日圓便可，不過要付錢看一套受過不少批評的美國GODZILLA，不知道你又點看？



機動新世紀GUNDAM X

組員：機動戰士MS

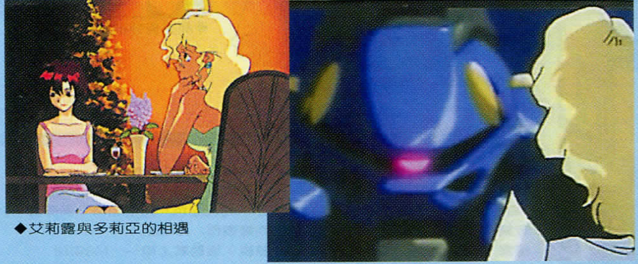
第二十話——「…又次見面」

艾莉露為了要實行自己的報仇行動，再一次找機動戰士獵人協助，就在好考慮是否購買機動戰士的同時，菲利迪艦亦剛好到達她身處的自治都市——謝爾斯場島。菲利迪艦上人在這兒除了為船隻進行補給之外，更各自在市集上購買一些土產，其中多莉亞在偶遇的情況下遇上艾莉露，二人各自向對方說出自己的煩惱，而且還成為知己好友，另一方面，卡洛特和迪花的感情也開始上了軌道，迪花再不封閉自己。

可是當艾莉露知道菲利迪艦就在自己的眼前時，她決定再一次駕駛機動戰士，她從獵人中買得一部擁有極高機動力的機動戰士後便向離陸的菲利迪艦進攻，受到猛攻的菲利迪艦，面對着一部擁有極高機動力的MA似乎沒有招架之勢，不過幸好最後艾莉露不忍將好友多莉亞殺掉而回頭。


◆正在考慮購買MA的艾莉露


◆這就是艾莉露的新機

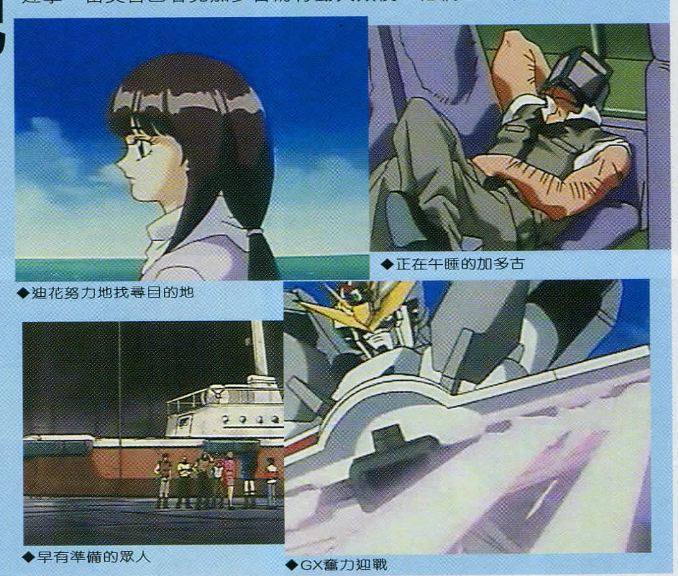

◆艾莉露與多莉亞的相遇

◆二人在戰場上相遇

第二十一話——「死去妻子的口頭　」

一群舊的聯邦政府的高層人仕，再一次集合起來，並決定即將建立一個新的聯邦政府，他們正進行一連串計劃，當中還包括新型機動戰士「DX」。另一方面，為了解開衛星射線系統的謎團，菲利迪艦已到達南美的卡爾奇汀，可是他們卻找不到任何有關線索；其實扎美魯所找尋的地方就是這群新聯邦政府生產新型機動戰士的人工小島。

為了應付菲利迪艦，負責這計劃的艾姆沙多，決定利用過去的士兵加多古進行奪取菲利迪艦之任務，他們以漁民的身份向菲利迪艦求救，從而乘機潛入艦內，幸好迪花的預知能力，及時通知扎美魯，沒有受到任何損傷。可是正所謂一波未平一波又起，奧魯巴等人的機動戰士部隊向着菲利迪艦進攻，卡洛特、胡捷和羅比立即駕駛GUNDAM前往迎擊，當奧魯巴看見加多古的行動失敗後，他們也立即逃去。


◆迪花努力地找尋目的地

◆正在午睡的加多古

◆早有準備的眾人

◆GX奮力迎戰

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍

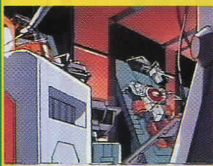
勇者王ガオガイガー GAOGAIGAR

第21話　金色之破壞神

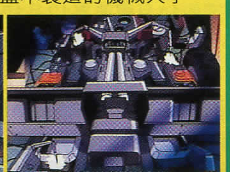
播放日期：1999年12月19日

前言

經過上次一戰之後，因為「PLIERS」受到嚴重的損傷，所以現在仍然在搶修當中，然而，當下一次敵人來襲之時又如何呢？因為這個原因，GGG現在正在趕製一部專為使用「GOLDIAN HAMMER」而設計的機械人「GOLDY MERGE」，其實在前也為大家介紹過這機械人了，他便是那部以「魁悟」的火麻參謀的思考模式作為藍本製造的機械人了。

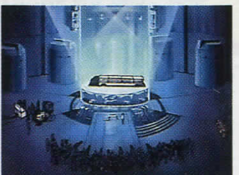




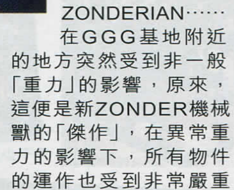


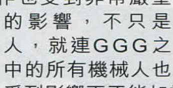
本集故事內容

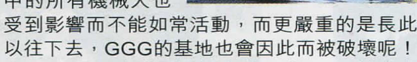
這次的故事之中，基本上是講述御殿山科學中心的美人科學家「平田昭子」本來是要公佈她的最新研究成果——一部她自稱為完美的重力控制裝置，可是，在實驗發表當天，她在公眾面前完全的失敗了，這次的失敗令她極之灰心，這便製造了機會給ZONDERIAN……



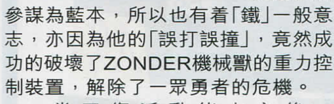
在GGG基地附近的地方突然受到非一般「重力」的影響，原來，這便是新ZONDER機械獸的「傑作」，在異常重力的影響下，所有物件的運作也受到非常嚴重的影響，不只是人，就連GGG之中的所有機械人也受到影響而不能如常活動，而更嚴重的是長此以往下去，GGG的基地也會因此而被破壞呢！





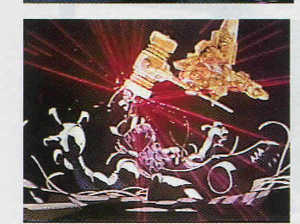


在眾人也感到絕望之祭，在GGG基地之中，竟然有一部機械人仍能運作和移動，他便是剛完成的「GOLDY MERGE」，因為以火麻參謀為藍本，所以也有着「鐵」一般意志，亦因為他的「誤打誤撞」，竟然成功的破壞了ZONDER機械獸的重力控制裝置，解除了一眾勇者的危機。



當回復活動能力之後，GAOGAIGAR便可以出動作戰，而「GOLDY MERGE」亦發揮他的作用，原來「GOLDY MERGE」除了「GOLDY TANK」這坦克型態之外，亦可以變成GAOGAIGAR的右手，令GAOGAIGAR能完全的使用「GOLDIAN HAMMER」，成功的消滅了ZONDER機械獸。







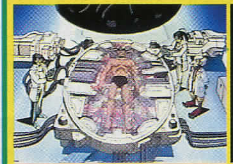
勝利的關鍵

第22話　被染污的天空

播放日期：1999年12月26日

前言

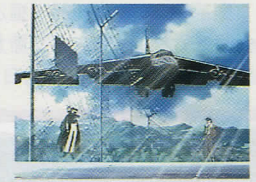
這次的前言基本上是上一集的重溫，這裏大致是講述GGG的新研製勇者機械人「GOLDY MERGE」的誕生，由於時間不足，所以獅子王博士便以火麻參謀的思考模式令「GOLDY MERGE」的超AI快速成長，因此才能製造出這完全「力量型」的勇者機械人，亦令GAOGAIGAR的最新必殺技「HAMMER HELL AND HEAVEN」得以完成。







本集故事內容



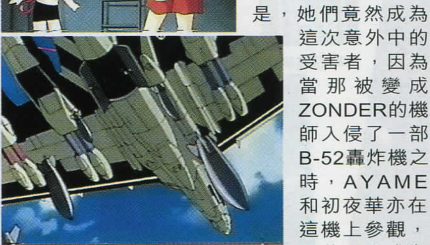


在日本的美國空軍基地之中，正舉行一次飛行展覽，而在會場之中，有一名非常出色的空軍師正在以模擬器示範空中轟炸機的操作，這便是今次ZONDER利用的「素體」了。





另一方面，對所有機械也有興趣的AYAME和初夜華亦在會場之中，可是，她們竟然成為這次意外中的受害者，因為當那被變成ZONDER的機師入侵了一部B-52轟炸機之時，AYAME和初夜華亦在這機上參觀，因此二人成為了「人質」，而敵人的最終目的，是要將GGG的基地消滅。









為了達到目的，ZONDER機械獸不斷在其他空軍基地之中奪取炸彈，向GGG基地附近的地方不斷轟炸，雖然勇者們全都出動（「GOLDY MERGE」除外），不過，由於在ZONDER機械獸之中有人質，所以眾人只能阻止炸彈的轟炸，最後，「GOLDY MERGE」竟然不理會留守基地的命令（這點也很像火麻的「火爆」性格呢！），強行出動，以自己的方法救出了人質。

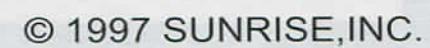


當人質被救出之後，GAOGAIGAR便和「GOLDY MERGE」合力將ZONDER機械獸擊倒了。





勝利的關鍵



© 1997 SUNRISE,INC.

COMIC WORLD 6
本世紀最後一次同人活動

TEXT：MS、小璘／照片提供：ANGELA

1999年12月12日
旺角麥花臣室內運動場
$25入場費（連場刊）

這次的COMIC WORLD 6在原定的11月尾改為12月12日，可能由於這段時期剛好蹍着考試時間，所以參加組織比上次少，不過入場觀看的朋友就仍然很多，令到場地雖然較上次寬敞，也出現水洩不通的情況。

今次的組織推出新同人誌不多，他們也集中售賣精品，其中有信紙、書簽、鎖匙扣等，可是有不少組織亦12月這個特別時間推出了另類精品，這就是2000月曆和聖誕咭了！不知各位有否購買來「應節」呢？而最明顯看出最受歡迎的精品，可說是與同人誌沒有什麼關係的貓仔和熊仔耳朵，有不少朋友在當日即買即帶，使場內充滿不少貓仔熊仔……至於上次的「盜版」情況在今次亦有發生，還是希望各位組織能自律吧！

與前幾次的CW一樣，這次同樣有日本組織參加活動，她們所售賣的是在香港也頗受歡迎的《天空之艾斯加科尼》和《COWBOY BE BOB》等，而每本也只售$50左右，對於高水準的日本同人誌也算是相當超值了。

◆黑白畫原稿參展



◆這次入場觀眾也不少啊！



◆不少美少年精品哩！

◆月曆可說是12月的必買精品



◆走得累的話，就到台上休息啦！



◆這些手作精品，可以賣的嗎？



◆由台灣同人誌組織所造的精品展覽





◆當然少不了唱自己所喜歡的歌的卡啦OK活動



◆這個就是日本同人組織「八百長一家」



◆主要推出GAME類的同人誌組織「死之宣告」



◆在同人誌界十分出名的組織「COSMOSIC」，而坐在其中的就當然是其中一位成員啦！（是誰？自己估吧！）



「玉男玉女」盡顯風姿

在Comic World 6裏除了有大大小小的入場觀眾外，更有不少Cosplayers到場表演，由於今次沒有受到大會的限制，Cosplayers的數目可謂多不勝數，而大會亦設有工作人員作維持秩序，從而使到會場內沒有出現混亂的情況，唯獨是Cosplayers攝影區太細，不能容納這麼多人，使到那兒非常擠迫，希望有關方面能考慮一下解決方法。

今次Cosplayers比上次的數目明顯地多，《封神演義》仍然是他們最受歡迎的之一，扮演的人數可謂多不勝數，而且個個神似，你都不可以不説一個「服」字，其中當然也不少得《K.O.F.》的角色啦！可是在會場中除了可看見到男男女女扮演外，更可看到女扮男裝和男扮女裝的Cosplayers，雖然現在的日本有不少男扮女的情況，莫非男扮女已開始逐漸成為潮流？不過無論是怎樣，他們的一番熱誠，是叫人敬佩。他們的服飾；他們的風姿，現在就讓大家見識一下。

◆難得！難得！妲己和聞仲竟可和平相處

◆好美麗的雪代巴

◆紅茶的王子，公主們

◆為肖為妙的Whip

◆戴眼鏡的李香緋…

◆喪屍先生…你的「紅腸」點賣？

◆好利害的衣服~~

◆好「大隻」的雷震子~~

◆記得收看「金田一」呀！（賣廣告）

金田一少年之事件簿

◆GAME未出，人已到，好恐怖~~

◆人肉VIRTUAL-ON

◆我是「少年版」草薙京！

◆動態神似的BLUE MARY

◆外星貓襲港~~


奧菜惠
Okina Takae
IDOL SHOT!
TEXT：MARKS
PROFILE
姓名：奧菜惠/Okina Takae
出生日期：1979年8月6日
年齡：20歲
出身地：東京都
星座：獅子座
身高：155cm
血型：O型
三圍：B83 W58 H86
興趣：電影鑑賞、拍照、收集香水
喜歡食物：海膽、雞蛋、和式糖果、日本茶、生果



擁有一雙大眼睛的奧菜惠，自從在98年減肥成功之後，令她那BABY FAT的面孔變得充滿成熟的味道，更開始得到廣告商等重用，把其演藝事業推到另一個高峰。現在奧菜惠正拍攝由長瀨智也、本上麻奈美主演的富士電視劇「砂上的戀愛們」，而她飾演「涼井繪里花」。另外，她早前參予拍攝的「學校之帝王」亦會12月8日在日本正式播放。

MEGUMI OKINA PB

http://www.pb.megnow.com/

當中不但有奧菜惠的詳盡資料，而且記錄了奧菜惠參與不同EVENT時的照片，以及所有寫真集的資料等，內容真是豐富呀！

樂園
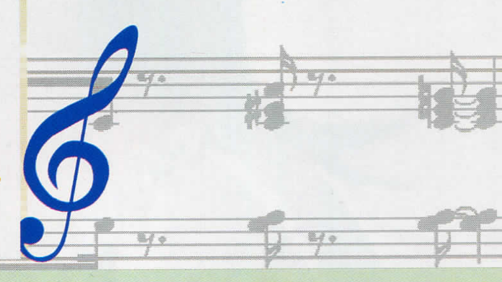
SAD BLOOD ROCK'N'ROLL

主唱：SADS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24190
發售日：9月22日
價格：3059日圓（連税）

樂評分：8分

黑夢隨着最後的巡迴演唱而無限期停止活動，緊接着的是由主音清春領導的搖滾樂隊SADS。對我而言，我很喜歡黑夢初至中期的瘋狂、竭斯底里式的音樂，即使臣離開了還有《BARTER》和《PISTOL》等佳作，到了後期他們變成更成熟，那種獨有的音樂性伸延到SADS上。可能清春的取向間接令黑夢崩潰，但我覺得他的決定是值得深思的，有人認為SADS的樂手技術及不上人時，不過它的視域卻更為廣範，肯嘗試各種不同形式的編曲，可聽性絕不下於黑夢，像《TOKYO》和《HAPPY》已能夠滿足我了。(福田)







you go girl!

主唱：FUNK THE PEANUTS R
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-55009
發售日：11月26日
價格：1020日圓（連税）

樂評分：6分

自問好歹都是個樂迷，所以總會聽過DREAMS COME TRUE的歌曲，而歌藝出眾的主音吉田美和更為了娛樂性豐富的演唱會自組二人女子組合FUNK THE PEANUTS，那種載歌載舞的感覺令演唱會倍添特色。記憶中FTP只推出過2張細碟，這次則加入了新成員變成強化版本FTP R，可是聽起來卻失去原有的堂煌色彩，反而更有大人的味道，喜不喜歡確實見人見智。可能自己比較喜歡以前的FTP，加上今次只有一首新歌(另外兩首是REMIX和純音樂)，故此整體上有點失望。(福田)



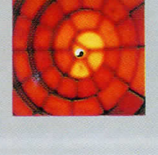
12月份New Release推介

日本POP DISC

RECYCLE

主唱：SPITZ
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1900
發售日：12月15日
價格：3059日圓(連税)

待望的超級精選專輯，收錄了百萬金曲《定能飛上天空》和《CHERRY》等合共13首單曲作品，從這張傑作可體會到SPITZ的成長歷程，不論有否聽過它都值得一買。



kaniriya

主唱：濱崎步
發售商：avex trax
編號：AVCD-30067
發售日：12月8日
價格：1365日圓(連税)

繼《appears》後另一限量發行Maxi Single，主打歌乃大碟《LOVEppears》隱藏歌的完全版本，加上大量跳舞感十足的REMIX所構成，總之是正宗FANS碟。

MAGNUM COLLECTION 1999 "Dear"

主唱：福山雅治
發售商：BMG FUN HOUSE
編號：BVCR-18013~4
發售日：12月8日
價格：3780日圓(連税)

香港人十分熟悉的創作歌手，這張精選大碟集合了他歷年來的戰績，像《HELLO》、《Heart》及最新作《Squall》都一併齊全，此外還有數首名曲的REMIX和LIVE VERSION。

UNIVERSE

主唱：TRICERATOPS
發售商：EPIC SONY RECORDS
編號：ESCB-2066
發售日：12月8日
價格：1020日圓(連税)

注目度日漸提升的「三角龍」，在大碟《A FILM ABOUT THE BLUES》後火速有新作面世，以樂觀的態度去面對人生是本曲的主題；同碟還有新曲《GOOD TIMES》。



Nihilism Mitsuhiro Oikawa Greatest Hits 90's

主唱：及川光博
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24282
發售日：12月8日
價格：3500日圓(連税)

以妖冶見稱的「王子」及川光博，推出了這張集近年作品之大成的精選碟，收錄了《玫瑰色的人生》和《三日月姬》等名曲，加上各種REMIX版本完全充滿着及川那種與別不同的妖味。

TROHPY

主唱：ULFULS
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24290
發售日：12月8日
價格：3059日圓(連税)

距離前作約有一年半的全新大碟，雖然低音結他手離隊但無損其餘3人的誠意，但反而減退了每人的形象色彩，聽眾可由此重新欣賞ULFULS的出色技術。

冷之光

主唱：Plastic Tree
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10050
發售日：12月10日
價格：1300日圓(連税)

實力不俗的視像系樂隊Plastic Tree，縱使在香港不太出名仍有一定的支持者，這首歌曲洋溢着溫柔情懷切合冬天的氣氛，至於另一首則是節奏感較強的快歌。

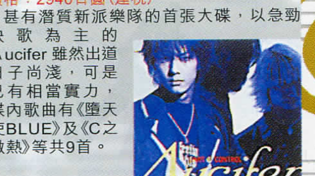




LIMIT CONTROL

主唱：Λucifer
發售商：UNLIMITED RECORDS
編號：PCCM-00005
發售日：12月8日
價格：2940日圓(連税)

甚有潛質新派樂隊的首張大碟，以急勁快歌為主的Λucifer雖然出道日子尚淺，可是已有相當實力，碟內歌曲有《墮天使BLUE》及《C之微熱》等共9首。





BY：福田(Pop)、KAN、山寺良牙(ANIMATION/GAME)

奇蹟之薔薇／Galla

發售商：AVEX／東芝EMI
編號：CTDR-25004
發售日：9月9日
價格：1020日圓

樂評分：5分

若喜歡賽車的動／漫畫迷的話，相信一聽到這首曲的前奏，便已知她的來由了，事實這曲就是著名賽車動／漫畫——《頭文字D》第一輯的最後一套完場樂曲(歌曲)，雖然歌曲名字以至內容均以花來作比喻，但實際上所提到的事愛情的味道，花就好像女性一般，當花盛開後每個人也想去等到她，並且堅持到底永不放手；歌曲雖然ROCK味十分重，但若要合到動畫的情節時，便覺得十分合適，比表現出賽車手那種不屈，鬥到最後一秒的精神。(山寺良牙)



TILES COMPLEX～希望你溫柔的離開我～／井上喜久子 抱緊我～"click" in my heart～／坂本真綾 & 樋口智惠子

發售商：Marvelous Entertainment／VAP
編號：MJDA-90010
發售日：8月18日
價格：1000日圓

樂評分：5分

相信有很多讀者一看到這個碟名也不知是何事？更有可能誤以為是「聲優碟」，那為何不放在「Voice File」中呢？其實這Single——《TILES COMPLEX～希望你溫柔的離開我～》和《抱緊我～"click" in my heart～》，就是最近在Dreamcast上首隻麻雀遊戲——《電幻天使對戰麻雀SHANGRI-LA》的THEME SONG。兩歌曲各屬於輕快的一類，《TILES COMPLEX～希望你溫柔的離開我～／井上喜久子》歌詞方面則是說，以往一對熱愛的情侶，到現在因某原因不得不分開，於是便提出二人溫柔爽快的方式。(山寺良牙)

ANIMATION / COMIC MUSIC

DIGIMON Adventure Character Song + Mini Drama CD Vol.2

動畫：《DIGIMON Adventure》
發售商：NEC Interchannel／King Record
編號：NECA-30009
發售日：12月3日
價格：2800日圓



收錄與動畫版不同風格的話劇CD的第二作，主要圍繞著各角色之間的戀愛故事，當然一些三角關係亦會存在。

單程車票系列Memorial

漫畫：《單程車票系列》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCM-5154
發售日：12月18日
價格：2800日圓



收錄在《別冊Manga Red》的少女漫畫——《單程車票系列》的故事，並將其Drama CD化，故事內容是說到一位少女的一個比較好笑且大意的戀愛故事。

GAME MUSIC

心跳回憶2 Original Game Soundtrack vol.1～2

遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-34～35(vol.1／CD二枚)
KMCA-36～37(vol.2／CD二枚)
發售日：12月3日
價格：各3204日圓

一看標題便知是甚麼來頭的了！整個Game Soundtrack系列全套共4隻碟，總曲目多達170首。





心跳回憶2 Vocal Tracks

遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-39
發售日：12月23日
價格：2913日圓



繼Game Soundtrack後再有Vocal Tracks，全碟共11曲，當然歌手亦是由人物的聲優所負責。

口袋女朋友～由美、靜香、史緒～戀愛季節

遊戲：《口袋女朋友》系列
發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5206
發售日：11月26日
價格：2310日圓

PlayStation戀愛育成遊戲《口袋女朋友》的Image Album，內容除收錄遊戲的Opening與Ending外，亦會有女孩的獨白和她們所唱的歌曲。



forever with you 藤崎詩織 Best Album

遊戲：《心跳回憶》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-38
發售日：12月3日
價格：2427日圓

可以說是藤崎詩織的最後一隻大碟，會將以往所有大碟精選13首歌曲而推出，初回特典會附有8頁的CD Size的明信片，另外亦是盒裝。

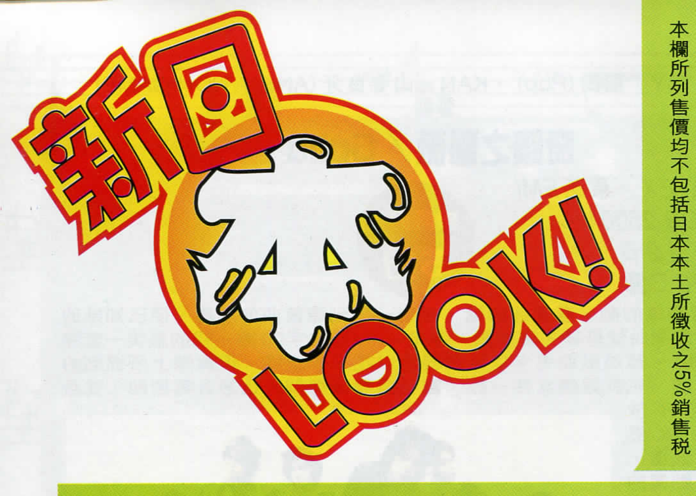


REVIVE…～蘇生～ Original Soundtrack

遊戲：《REVIVE…～蘇生～》
發售商：DATA EAST／King Record
編號：KICA-1227
發售日：11月26日
價格：3059日圓

收錄遊戲內所有背景音樂，其恐怖感絕對令你不敢在晚上聽。





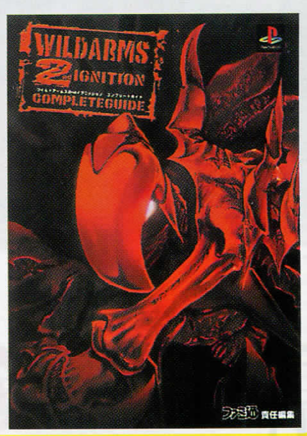
Presented by：山寺良牙、MS

本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

WILD ARMS 2nd IGNITION COMPLETE GUIDE

出版社：ASPECT

售價：1300日圓



推出多個月的SCEI遊戲《WILD ARMS 2nd IGNITION》終於有完整的攻略本推出，這本COMPLETE GUIDE不單有齊遊戲的攻略流程，連每一隻MONSTER的詳盡DATA都一一收錄，最重要的是連各大隱藏BOSS和迷宮之攻略法均有收錄，若是還未完成遊戲的玩者，絕對是必買之本。(MS)

CHRONO CROSS parallel navigator

出版社：集英社

售價：1238日圓

國際書號：ISBN4-08-779043-6



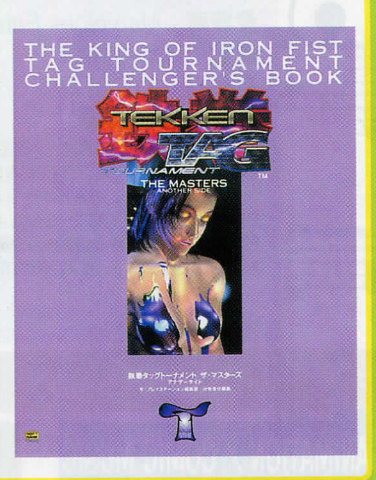
SQUARE的又一著名角色扮演遊戲大作——《CHRONO CROSS》，現在由集英社推出一本名為「parallel navigator」的書，內容方面主要是極詳細介紹遊戲的系統，世界觀以及人物設定方面；另外亦附設有遊戲的攻略，以至各種資料集也有，可說是將整個遊戲集大成而推出的書，特別是對於不太明白怎樣玩的玩家，更是一本寶書(嘛即係話那隻遊戲的攻略本囉)。(山寺良牙)

鐵拳 TAG TOURNAMENT The Masters Another Side

出版社：Soft Bank Publishing

售價：1800日圓

國際書號：ISBN4-7973-1136-3



這本《鐵拳TAG TOURNAMENT The Masters Another Side》事實上可說是另一本大型攻略本，會對遊戲作出詳細的系統介紹和招式研究，無論對於初學者，定還是老手，可以作來一個參考，特別對於一些連續出擊的招數和技巧，也會有連續鏡頭表現出其攻擊方法，喜歡立體格鬥遊戲和《鐵拳》系列的玩家，這個絕不容錯過。(山寺良牙)

電擊PlayStation D Konami Fan Book 電擊PlayStation Vol.128 1/7臨時增刊號

出版社：Media Works／角川書店

售價：933日圓

日本雜誌編號：24606-1/7



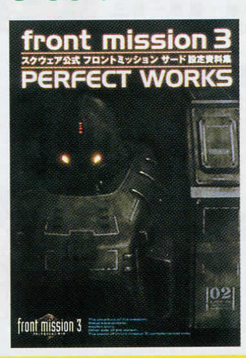
趁Konami著名戀愛模擬遊戲《心跳回憶》系列推出其續作——《心跳回憶2》時，《電擊PlayStation》便到Konami本社進行專訪，並推出了這本《Konami Fan Book》，書的內容有1/3是有關《心跳回憶2》的專訪，另外亦有其他Konami所推出，無論是即將推出或是已推出的也會介紹，連久遠至MSX年代的遊戲也會出場；此外亦會詳解Konami公司集團的結構，與及她的名作；最值得興奮的就是隨書會附送一枚PlayStation用的CD-ROM，內容有遊戲的試玩版、片段、甚至是一些資料性的畫面。(山寺良牙)

front mission 3 PERFECT WORKS SQUARE公式front mission 3設定資料集

出版社：DigiCube

售價：3500日圓

國際書號：ISBN4-925075-66-7



這本《front mission 3 PERFECT WORKS SQUARE公式front mission 3設定資料集》本人一看之下真是嚇了一跳，雖然本人並沒有玩過這系列的遊戲，但一看到這樣的精細的設定資料，加上那麼詳盡的解說，以及一些遊戲故事由來、背景，以至人物的資料，再加上一些補竟的遊戲故事，便已令喜歡《front mission 3》的玩家雀躍不已；另外在武器設定資料一欄目中，再加上一些現在真實式器的關連解說，對於一位少許軍事迷的本人來說，又可以多增點新的知識。相信《front mission 3》的迷家沒理由不買吧！(山寺良牙)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

Messe Sanoh 版與 Konami 限定版《心跳回憶 2》之間的分別

基本上兩隻之間的分別是在於裡面所送的東西。Messe版為遊戲(普通版)，再加上Messe本身送出的特典(電話卡)及特別包裝，Konami則附送PocketStation、Hibikino Watcher及電話手帶。而包裝上亦有明顯的分野，Konami是統一一個box art的包裝，封膠後於外面加上了Pocket Station的識別貼紙，而Messe版則除了沒有PocketStation的識別貼紙外，Box art亦有好幾個版本。至於價格方面，據知由於存貨不多，限定版的價格正逐漸上升，據聞已達2000以上，而Messe版則徘徊於1100至1500元之間。

◆Messe版送的電話卡，沒有獨立發售的關係，也成了珍品之一

為你揭開另一個《心跳回憶 2》特別版之謎

近日除了《Virtua-On》、《Striker》大炒特炒之外，其實大家有沒有留意另一個炒到曉飛的《心跳回憶2》特別版，在市面上出了幾個版本？而且價格更是個個不同，究竟是什麼的一回事？

其實很簡單的，大家有到日本「老秋(秋葉原也)」購物的話，總應該認識一家叫「Messe Sanoh」的著名店子吧！Messe的特色是經常會揀選一些有叫座力的遊戲，為其推出一個「特別版」在店中發售。而《心跳2》當然也成了其中一個目標，於是便出現了一個Messe版的《心跳2》特別版，大家除了見到Konami的特別版外，另一個便是Messe的特別版了，究竟兩者之間有什麼的分別？



White Base 隊齊集！ HG U.C.太空坦克

繼HG U.C.版鐳射大砲及First Grade高達推出後，大家是否覺得好像欠了些什麼？對了，是White Base隊的另一台RX系MS——太空坦克。不過大家也可放心，因為HG U.C.版的太空坦克已定於1月推出！到時便可以齊集三台RX系MS了，若Bandai嚇人的推出1/144 White Base就更精彩了(笑)。

預定1月推出
定價800日圓



◆外形上為配合另外兩台RX系的關係，比舊版本縮小了一點

◆頭部用上了透明部件，未知裡面會否跟設定加入駕駛艙？

◆履帶部分用上了一種名為Asaflex的軟膠製造，可以上油

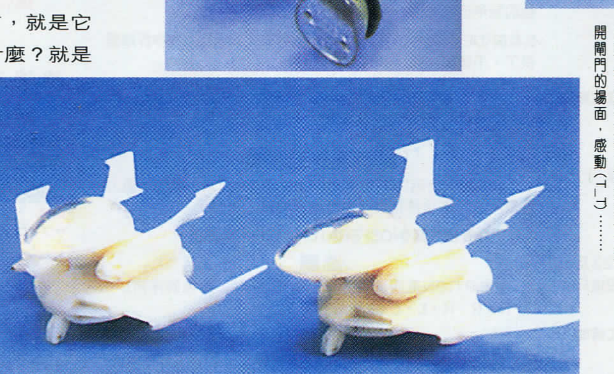
渣古萬歲！可動戰士第三彈

筆者越大越愛的MS，MS-06J渣古再有新商品登場！繼「超合金 可動戰士RX-78高達」及剛推出的MS-06S馬沙專用型渣古之後，第三彈便是這位一年戰爭的大配角(笑)量產型渣古！基本上外型的製作與馬沙專用型相若，用色當然用上了必然的綠色了，不過色調上比模型版本要深一點。

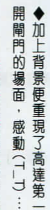
然而最值得購入這台渣古的地方，就是它會附上一台1/144的Dopp！Dopp是什麼？就是當時加曼駕著它在沙漠初戰高達，被高達斬掉一邊機翼的那台自護軍戰機！當然這裡附送同樣是量產型，不過由於Dopp本身甚少被商品化，所以這一套「超合金 可動戰士MS-06量產型渣古」確有其購買的價值存在。價格及發售日未定。

◆作為「可動戰士」，一些模型表現不到的動作當然是其強項啦！

◆除了Dopp，當然少不了渣古的各種武器及手掌



◆附送的1/144Dopp，右邊的是初期的試製品，除了比例的修改外分別不大



◆加上背景便重現了高達第一話打開閘門的場面，感動(T_T)……







哎呀，最近又有讀者問我近排喜歡甚麼遊戲，先前買下的《魔劍X》只是有幸玩過1次，現在則對《SPACE CHANNEL 5》那種懷舊味道充滿興趣，至於《DQ 7》就一次一次令筆者失望了，然而不斷的延期又與堀井沒有太大關係（自稱）。到底事實是否如此？其實這個根本不重要，皆因反正已等了年幾，遲多幾個月也不是大問題。

福田先生：

本人第一次寫信來，希望得到回覆！！

1.《幻水II》如何得知根據地的Level呢？

2.《Favorite Dear》有無秘技呢？請詳列。

3.《F Final》(PS)有無秘技呢？如上。

4.《Real Robot戰綫》和《聖戰士登霸》你有甚麼評價？

5.《FF VIII》加強版，何時會出呢？

6.《越過我的屍體》除了睇片秘技之外，有無另外一些秘技呢？

7.你知道赤目龍先生為何《SD-0》的攻略，打到第四版，就可以令本處地的Level有十級之高呢？如果他是用了秘技的話，就請他告訴各位用了甚麼秘技呢？

駕駛GP05的傻佬上

駕駛GP05的傻佬：

1.其中一個方法是你可從根據地內的規模來辨認Level。

2-3.暫時未收過任何有關《Favorite Dear》與及《機戰F Final》的秘技。

4.《聖戰士登霸》至今仍未推出，給它評價似乎不太洽當；至於《Real Robot戰綫》則是本末倒置了，遊戲性不佳之餘還強行製作甚不討好的多邊形，增加無謂的讀碟時間，不玩也沒有損失。

5.完全沒有聽過SQUARE打算推出《FF 8》加強版的消息。

6.實用秘技大致上只有這個了，總是聊勝於無吧。

7.他並沒有使用秘技啊！但為何你會說第四版的本處地會有十級高呢？我估計可能是圖片放錯位置吧。

福田

福田君：

我是第一次寄來，希望你盡早解決我的難題。

1.有哪本書有詳盡的《BIO HAZARD》世界的資料。

2.我買了貴刊第113期完美版時，不小心弄花隻VCD，看不到，請問有沒有辦法換過。

3.可否叫MS刊出《CHRONO TRIGGER》的道具表。

4.承接上題，我已拿到「時之翼」，點解只能穿越時空，不能移動？

5.MARL的最強武器怎拿。

6.《AZITO 3》和前兩集會有甚麼分別？

7.請問貴刊的大陸版幾時推出，我想買本收藏。

8.《機戰α》會有幾多隻CD-ROM，你們會否出獨立攻略本。

祝身體健康

肥輝上

肥輝：

1.除了由我們推出的《BIOHAZARD 1&2》及《BIOHAZARD 3》攻略本之外，最能夠幫到你的相信只有來自日本的攻略本。

2.這要視乎我們到底還有沒有存貨，你不妨在辦工時間內致電2380-2223向章小姐查問。

3.這個則要看遲點有沒有足夠的版位。

4.因為需要找人將「時之翼」改裝才可。

5.大概是藏在最後迷宮。

6.系統上稍作出了改動，此外在故事模式裏當然有很大變更啦，若你喜歡前兩集就絕對不容錯過。

7.大陸版現正全力製作中，請稍候片刻。

8.截至目前為止，所收到的《機戰α》相關資料仍未算很多，故此不知道它的容量到底會有幾多，更何況是獨立攻略本？

福田

福田老兄！「在上」是打機技術比你高，解答的問題比你多的《福田Mk-III A-10000》，因為我今天的解答系統出現故障，所以不能解答問題，可不可以代我解答一些擬難呢？(説笑而已呵呵)

1.《VIGILANTE 8》這PlayStation遊戲的特別版，在何處有售呢？

2.請問PS遊戲《R-TYPE Δ》有沒有隱藏FORCE呢？

3.可不可以提供一些有關超級任天堂版遊戲《電精》的所有各色的必殺技指令表呢？(即是出招表)

4.《FINAL FIGHT 1》有甚麼秘技？

5.你覺得以下哪隻作品的難度是最高呢？(a)街機版的《FINAL FIGHT 1》(b)超級任天堂的《FINAL FIGHT 1》(c)超級任天堂的《FINAL FIGHT 2》(d)超級任天堂的《FINAL FIGHT 3》

6.超級任天堂版的遊戲《Demon's Blazon》(即是《魔界村紋章編》)，怎樣可以取得所有的變身的寶石，此遊戲有沒有秘技、必殺技和秘寶，希望寫出所有秘技？

7.超任遊戲《NOSFERATU》，有甚麼秘技和隱藏必殺技？

8.SFC遊戲《美食戰隊 薔薇野郎》所有角色的秘技和必殺技指令表(即出招表)可否寫出？

問題又問完了，就給你看看我這間華麗的神社吧

祝：福田你可以早日駕駛鐵球或真古蘭修

福田Mk-III A-10000上

福田Mk-III A-10000：

1.對於這隻罕有的遊戲，不要説特別版就連普通版也頗難找到(其實有特別版嗎？)，若你真的很想買下它作為收藏品，不妨到旺角的新╳地去訂購。

2.據知《R-TYPE Δ》是沒有隱藏FORCE的。

3.對不起，筆者並沒有《電精》的出招表。

4.不知道你是問超任版還是MD-CD版？

5.絕對是街機版的《FINAL FIGHT》，因為至今我仍未爆機，但其他的就早已完成了(一局以內)。

6.有關《DEMON'S BLAZON》內容的資料，恕我無法向你詳細提供了，不過秘技則可以刊登出來。

練習模式

只要輸入密碼「RBNL XHGB VGBB LYLD」，就能進入只有頭目角色的練習模式。

最強狀態的裏關

只要輸入密碼「QFFF KNRR DDLR XGTQ」，就能以體力達最高值、兼且持有全部道具的狀態進入裏關。

7.以下是各種有關《NOSFERATU》的秘技和隱藏技。

選關

在OPTION畫面先將游標指向「EXIT」，然後順序按L、L、R、R、R、L、L、L就可選關。

回復體力

在使用回旋蹴的途中先按START暫停，然後順序按↑、X、→、A、↓、B、←、Y並解除暫停，就會自動回復體力至全滿。

增加強力水晶

在遊戲途中先按暫停，然後順序按↑、X、→、A、↓、B、←、Y並解除暫停，就會令強力水晶增加至9個。

另一個ENDING

假如以CREDIT 0的狀態來完成遊戲，就會出現令人震驚的ENDING。

隱技公開

當擁有9枚水晶而體力降至1個以下時，若順序按↓、→、Y(面向右邊時)就會出現向對手使出無數拳腳的隱藏必殺技。

8.《美食戰隊 薔薇野郎》的技表我就沒有了，不如將它的秘技告訴給你吧。

有趣的兩種機能

在選擇角色畫面裏，假如按住L及R來按A、B、X或Y來選擇角色，就可改變角色的衣服顏色。另外，若先接上2P手掣並以雙打來開始遊戲，讓其中一邊選好人後只要另一邊是按住L及R來選擇剛才所選的角色，就可選用同一人物。

卡拉OK模式

在標題畫面播放着BGM時，只要保持按着L、R、SELECT不放，畫面上就會出現和BGM相符的歌詞，但一放開掣歌詞就會消失。

音效測試

在標題畫面裏，先選擇「OPTION」進入選項功能，接着把游標移向「出口」並按住L＋R＋SELECT來按START，那麼就會出現音效測試的畫面，可利用十字掣的左右來改變編號，A掣是播歌，B掣是中止播放。

福田

幕後黑手先生：

你好，我是第一次寫信給你的，希望你可以抽時間詳閱吧，我是一個電視遊戲機迷，也是經常都買貴刊的，雖然不是每期都買，但也覺得貴刊的內容和遊戲的攻略相當滿意的，閒話休題了。現有一個問題很想請教你的在一九九六年推出的一隻PS版的遊戲，名為《龍爭虎鬥3》，內裏的人物、環境和那種恐怖暴力的場面，令我非常沉迷，亦被它吸引了，但它的出招法和秘技，即遊戲畫面的「究極神拳」、「還童術」及「友誼之禮」這些秘技，我找了很長很長的時間，也找不到有關的資料，現請求幕後黑手先生能幫一幫本人，提供有關的資料，回覆給我，影印本也可，或者那裏可以找到，致萬分感謝。

誠心祝貴刊銷量蒸蒸日上，生意興隆

機迷亞偉

機迷亞偉：

由於我手上僅有每名角色的特殊終結技，所以只會在此刊出它們，至於一般必殺技則無能為力了，望你別介意；以下指令若是L1可用R1代替，L2則可改為R2。

MORTAL COMBAT 3全角色終結技

角色	技名	距離	指令
サブゼロ	FATALITY 1	2步	←、←、↓、←、L2
	FATALITY 2	接近	L1、L1、L2、L1、L2
	PIT	接近	←、↓、←、←、△
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住L1、→、↑、↑
	BABYLITY	--	↓、←、←、△
	FRIENDSHIP	--	○、L2、L2、↑
サイラックス	FATALITY 1	--	按住L1、↓、↓、↑、↓、□
	FATALITY 2	接近	按住L1、↓、↓、→、↑、L2

	PIT	接近	L2、L1、L2
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住L1、↑、↑、↓、↓
	BABYLITY	--	→、→、←、□
	FRIENDSHIP	--	L2、L2、L2、↑
セクター	FATALITY 1	2步	×、L2、L2、L1
	FATALITY 2	4步	→、→、→、←、L1
	PIT	接近	L2、L2、L2、↓
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住L1、→、→、↓、↑
	BABYLITY	--	←、↓、↓、↓、△
	FRIENDSHIP	4步	L2、L2、L2、L2、↓
ナイトウルフ	FATALITY 1	接近	按住L1、↑、↑、←、→、放L1
	FATALITY 2	4步	←、←、↓、按住□、←、←、↓、放□
	PIT	接近	L2、L2、L1
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	→、→、↓、↓
	BABYLITY	--	→、←、→、←、×
	FRIENDSHIP	--	L2、L2、L2、↓
シーヴァ	FATALITY 1	接近	→、↓、↓、→、×
	FATALITY 2	接近	按住△、←、→、→、放△
	PIT	接近	↓、→、↓、→、×
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	L2、L1、L1、L1、L1
	BABYLITY	--	↓、↓、↓、→、△
	FRIENDSHIP	--	→、→、↓、→、□
クン・ラオ	FATALITY 1	--	L2、L1、L2、L1、↓
	FATALITY 2	2步	→、→、←、↓、□
	PIT	接近	↓、↓、→、→、○
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	L2、L2、L2、L2、L1
	BABYLITY	--	↓、→、→、□
	FRIENDSHIP	--	L2、×、L2、○
カバル	FATALITY 1	2步	↓、↓、←、→、L1
	FATALITY 2	接近	L2、L1、L1、L1、△
	PIT	接近	L1、L1、△
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住□、→、→、↓、→、放□
	BABYLITY	--	L2、L2、○
	FRIENDSHIP	--	L2、○、L2、L2、↑
シャン・ツン	FATALITY 1	接近	按住×、↓→、→、↓、放×
	FATALITY 2	接近	按住×、L2、L1、L2、L1、放×
	PIT	接近	按住L1、↑、↑、←、×
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	2步	按住□、L2、L2、L2、放□
	BABYLITY	--	L2、L2、L2、○
	FRIENDSHIP	--	○、L2、L2、↓
シンデル	FATALITY 1	接近	L2、L1、L1、L1＋L2
	FATALITY 2	2步	L2、L2、L1、L2、L1
	PIT	接近	↓、↓、↓、×
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	--	按住L1、→、→、↑、放L1、□
	BABYLITY	--	L2、L2、L2、↑
	FRIENDSHIP	--	L2、L2、L2、L2、L2、↑
ジャクス	FATALITY 1	接近	按住L1、↑、↓、→、↑、放L1
	FATALITY 2	8步	L2、L1、L2、L2、○
	PIT	接近	↓、→、↓、×
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住×、→、→、↓、→、放×
	BABYLITY	--	↓、↓、↓、○
	FRIENDSHIP	--	○、L2、L2、○
カノウ	FATALITY 1	接近	按住×、→、↓、↓、→、放×
	FATALITY 2	3步	×、L1、L1、△
	PIT	接近	按住L1、↑、↑、←、○
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住□、L1、L1、L1、放□
	BABYLITY	--	→、→、↓、↓、○
	FRIENDSHIP	--	○、L2、L2、△
リュウ・カン	FATALITY 1	--	→、→、↓、↓、○
	FATALITY 2	--	按住L1、↑、↓、↑、↑、L1＋L2
	PIT	接近	L2、L1、L1、○
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	2步	按住L1、↓、↓、↑
	BABYLITY	--	↓、↓、↓、△
	FRIENDSHIP	--	L2、L2、↓＋L2
ソニア	FATALITY 1	6步	按住L1＋L2、↑、↑、←、↓
	FATALITY 2	--	←、→、↓、↓、L2
	PIT	接近	→、→、↓、□
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	接近	按住×、←、→、↓、→、放×
	BABYLITY	--	↓、↓、→、○
	FRIENDSHIP	--	←、→、←、↓＋L2
ストライカー	FATALITY 1	接近	↓、→、↓、→、L1
	FATALITY 2	6步	→、→、→、○
	PIT	接近	按住L1、→、↑、↑、△
	MERCY	--	按住L2、↓、↓、↓、放L2
	ANIMALITY	2步	L2、L2、L2、L1
	BABYLITY	--	↓、→、→、←、□
	FRIENDSHIP	--	×、L2、L2、×

福田

福田Sir：

又是學生呀！今次又要老師指點！

1.在《Chrono Trigger》中，當Lucca要救她媽媽娜娜（ララ）時，在運輸機邊輸入那些制才能救到娜娜？

2.在《Pop'n Music 2》怎麼才能得到「馬拉松」模式？

3.傳說中聽聞《Dewprism》中，當打爆男女主角之後可否會有一個總Ending？

4.在香港那裏可以買到《FF 8》管弦樂大碟？（學生連專門店也找不到）

5.大致上《Chrono Cross》的劇情是說甚麼？

6.如果要Sir你在《The Legend of Dragoon》、《Chrono Cross》、《Arc The Lad 3》中選一隻，你會選哪隻？Why？

7.日本Speed在最終大碟前推出了一隻CD，在香港是否已出？

P.S.你們出的互動VCD越出越勁呀！

學生PS貓

PS貓：

1.和超任版時的XYAB完全一樣，只是改變成□△○×。

2.到底你指的是哪個版本的《Pop'n Music 2》？

3.沒錯，所以你要努力點分別完成男女主角的故事啊。

4.照筆者所知，在旺角信×中心地庫的CD舖是有《FF 8》管弦樂大碟販賣的。

5.簡言之，主角年少時和父親一起出海探險，但卻遇上一場大風暴，從而進入《Chroto Trigger》Chrono所居住的王國，不過縱使有高度文明人們卻全部死掉，時間亦停頓下來，其父親千方百計拯救兒子逃離時，聽到山貓叫他們二人到牠那裏去。及後山貓利用了該王國的時間機器，開放了數個不同的時空，因此主角亦出現在兩個不同的世界（時空）。為了調查真相，主角於是進行冒險。

6.其實上述三隻遊戲各有缺點，硬要我選取其一確是有點為難，不過我會選擇耐玩性較高的《Chrono Cross》。

7.是的，你指的是不是細碟《Long Way Home》？香港版也經已推出好一陣子了。

福田

福田大人：

你好！本人是第一次寫信來，一定要為我解決問題！

1.請問《數碼暴龍》的攻略在哪裏有得買？

2.《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》值得買嗎？

3.《DRIVER》有甚麼秘技？

4.最近有甚麼好玩的PlayStation Games？

5.《DDR 2》有甚麼秘技？

6.我想買一部新機，請問我應該買DC，還是等多幾個月買PS 2好？

7.《THE KING OF FIGTHERS 99》會否在PS推出，為何這麼久也沒有公布？

8.《RUNABOUT》有甚麼秘技？

9.《DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22》有甚麼秘技？

祝問題答得多一些！

十分低B的陸偉民上

陸偉民：

1.你指的《數碼暴龍》到底是PlayStation版還是手提機版？若是PS版則可到各大日本書店試試找找。

2.當然值得買啦！因為它既有一貫《BIOHAZARD》的元素，還有動作成份十足的射擊部份，單是利用GUNCON的特別操作法已令人有衝動去玩。

3.很抱歉，筆者並不清楚有關《DRIVER》的秘技。

4.12月至1月值得推介的PlayStation作品有《Parasite Eve 2》、《KOUDELKA》、《STREET FIGHTER EX 2 PLUS》和《桃太郎電鐵V》等。

5.最近已答過數次《DDR 2nd ReMIX》的秘技了，有興趣者請自行翻閱對上幾期信箱。

6.這個問題的答案其實簡單得很：你現在有沒有想立即買來玩的DC遊戲？若有的話就不用猶疑這個問題了；筆者買機的決定因素只有一個，就是有沒有很想馬上玩到的遊戲推出。

7.據知《拳皇'99》肯定會推出DC版本，至於PlayStation的機會則不會太大，或者可能是PS 2吧。

8.以我所知《RUNABOUT》的秘技，大概都是取得隱藏車的條件。

全部隱藏車出現條件

在這遊戲中除了4架基本車外，玩者是可經過特定條件來取得其餘隱藏車的。

隱藏車	取得條件
SIR	通過DOWN TOWN賽道
NSR	通過DOWN TOWN賽道
GTR	通過SEA SIDE賽道
BUS	通過SEA SIDE賽道
DAM	通過METRO CITY賽道
LIM	通過METRO CITY賽道
GTS	通過DOWN TOWN賽道時，破壞總值超過$1,000,000
FD7	4分鐘內通過DOWN TOWN賽道
ELS	通過SEA SIDE賽道時，破壞總值超過$2,500,000
GT1	4分鐘內通過SEA SIDE賽道
360	通過METRO CITY賽道時，破壞總值超過$2,500,000
GT1	4分鐘內通過TAC賽道
TRD	在SEA SIDE賽道中以超過180km/hr通過起步大直路並完成賽事
RSP	在SEA SIDE賽道中以超過230km/hr通過起步大直路並完成賽事
19A	以0破壞值通過DOWN TOWN賽道
PLC	以0破壞值通過SEA SIDE賽道
TNK	以0破壞值通過METRO CITY賽道
DSH	收藏在METRO CITY賽道中超級市場的飾櫃內

9.《DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22》較實用的秘技，可說是使用隱藏角色。在標題畫面中，只要順序輸入↑、△、↓、×、←、L1、→、R1，除會播放包含5名隱藏角色的新開場畫面外，標題更會改變成「ULTIMATE BATTLE 27」。

福田

福田哥：

上次唔該你了，今次又有問題請教你？。

1.有沒有收錄《WILD ARMS 2nd IGNITION》的遊戲音樂原聲大碟？《WILD ARMS TV ~Twilight Venom》有沒有VCD？能否在香港買到？（不是指香港島）

2.《ARMORED CORE 2》可否玩4 Play？

3.DC隻《TREASURE STRIKE》是玩甚麼？能玩4 Play嗎？幾時出？

4.用VGA BOX的時候，除了主機、電腦熒幕和揚聲器之外，還要不要買其他東西？

5.電腦熒幕背後只有一條線，把那條線放在VGA BOX之後，個「芒」的電力從何而來？

6.那一隻（二、三隻也可以）DC的遊戲對應隻VMS的？（要好玩的）

7.《SD GUNDAM G GENERATION ZERO》有沒有天使和神高達？如何合成？而那隻ドッゴーラ是否能和閃光高達合成龍高達？

8.在108期中，117頁的聖誕老人如可何拿得？

9.《電腦戰機Ver.5.4》有沒有行貨？沒有的話，你話5800日圓的GAME和同樣是5800日圓的TWINSTICK在香港會否是同樣的售價？

是那位人兄說世界末日的？現在已是4月了…

黑死鳥上

黑死鳥：

1.《WILD ARMS 2nd IGNITION》遊戲原聲大碟你可到旺角信和的CD店找找，至於《WILD ARMS》TV版動畫的VCD據知仍未有代理會推出，你可要等好一會子了。

2.目前有關該遊戲的資料仍是只得很少，所以不清楚能否作4人同時進行。

3.《TREASURE STRIKE》是一隻帶有RPG元素的動作冒險遊戲，顧名思義是以找尋寶藏作為題材，另外它最多是可讓4人同時玩的，滿意嗎？

4.有！就是Dreamcast遊戲GD-ROM。

5.你能否在熒光幕的背部找到電源線或電源插口？那就是為熒光幕提供電力的地方。

6.《哥斯拉》、《CLIMAX LANDER》、《POWER STONE》等。

7.關於《SD GGG 0》的機體問題，你可以參考上期和今期遊戲誌的完全機體製造表。

8.對不起，那只是該版的特定敵人而矣…

9.原則上絕大部份的Dreamcast遊戲都會有行貨，而人氣度極高的《VIRTUAL ON ORATORIAL TANGRAM》亦會有行貨，但聽聞今次TWIN STICK來港的數量將會極少，大家最好還是趁早購入。

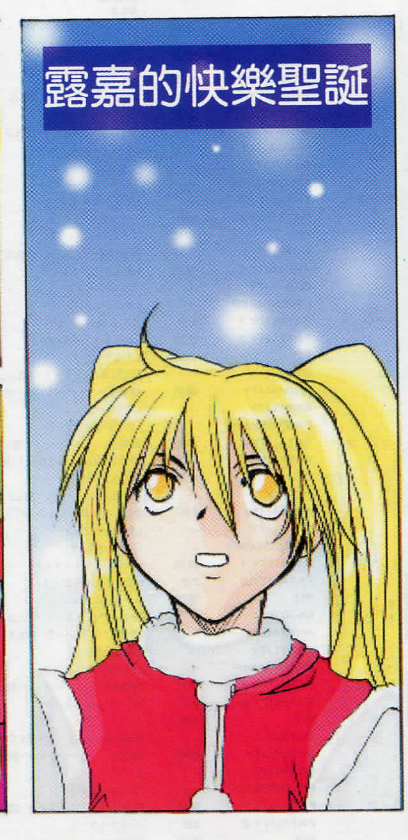
福田

露嘉的日常生活

BY R. RYAN







我才是主角！







KIDS OF FIGHTERS





無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

睇怕PS2都唔會好得去邊？！

主持人先生：

小弟是第1次來信，希望唔好俾人投籃就好了！(說笑)

查實今次來信係想講下小弟對2000年新主機嘅睇法，希望黑龍大人可以指點一下。

話時話，而家唔少人依然玩緊PS，事關喺PS上嘅遊戲真是多到你唔信，真係乜嘢版本嘅遊戲都可以在香港買到，真係非常之咁方便，但係話説回頭，遊戲雖然係好多，之不過好嘅遊戲就真係冇幾多，雖然好多人話PS嘅《FF VIII》好正斗，但係小弟嘅睇法又唔同，得個靚字有鬼用咩！遊戲本身嘅故事性實在非常之咁「直線」，完全比唔上以前《FF》系列嘅作品；又好似近排推出嘅《GT 2》咁，有啲書猛咁寫隻GAME勁過以前十幾倍，嘩！真係「老點」，查實隻GAME同之前差唔多啫，冇乜大分別，如果話加多咗車同賽道就勁咗十幾倍，咁睇怕呢個世界都冇差嘅遊戲！

講到尾，PS其實好在遊戲夠多，咁DC又點呢？起初睇DC真係好似冇乜好，而且當初話出GAME嘅公司又唔係多，真係令人好鬼死擔心，之不過睇完近排DC嘅走勢之後又唔同講法，啲正GAME一隻接一隻，雖然令小弟大耗彈藥(即係錢)，但係又用錢用得好開心，因為真係可以買到好嘅遊戲，老實講句，而家玩緊DC嘅朋友都真係非富則貴，架機唔貴，之不過遊戲都要成3、4百蚊一隻，玩得呢啲GAME嘅人都真係好富貴(哈！我自己都好富貴㗎！)。

近排睇DC嘅走勢真係好鬼勁，之前又有《球會》同埋《VIRTUA STRIKER 2000》，跟住又嚟一隻《VIRTUAL ON》，而遲啲又有《烙印戰士》同《街霸III》，攻勢一浪接一浪，反觀PS就好似都係咁，冇乜睇頭，唔通真係嚟出PS2，攪到啲生產商個個都唔願出新GAME，如果係咁就真係慘(我係指玩家們)，換個睇法，睇怕PS2未出，PS都冇晒勢，仲邊有得鬥先！

其實而家個個人都話等PS2出，之不過咁，機就話3月出但係同日出嘅遊戲就好似10隻都唔夠(根據貴 刊的遊戲時間表)，唔通咁就叫做重視部新機？而且成日喺度「吹」嘅都係話自己行DVD ROM，啤！公佈咗咁多遊戲，有幾多隻係DVD ROM GAME？查實好係冇乜，就好似同PS2同日發售嘅遊戲咁，好似連一隻DVD ROM GAME都冇，嘩！咁就真係死得人啦！

近日行過某大遊戲機商店，聽到(偷聽)PS2可能在暑假之後才有行貨，唔佑係唔係真事呢？如果係嘅話就真係……呵！睇怕今次PS2嘅水貨價錢又會被人吊到天咁高，睇吓啲人點買得起！

寫咗咁多都有啲手軟，今次就此收手，下次再講過！

DC狂好者
湯川上

湯川：

嘩！真是非常榮幸，日本的湯川先生也來信……(似乎是黑龍有所誤會)

這位署名「湯川」的讀者的見解真是非常獨到，而且用詞非常尖鋭，本來真不知這信是否應該出街，不過，其實湯川君的見解也不無道理，所以最後也決定刊出此信。

首先，湯川君對PlayStation的見解非常正確，尤其是PlayStation的經營策略，而PlayStation現時的主要政策便是「以多勝少」，單看PlayStation現時的遊戲出產量已可以看到一點的事實，現在PlayStation推出的遊戲十分多，這正是「漁翁撒網」的政策，一於「大包圍」總會有一、兩隻遊戲是會受歡迎的，不過，這亦簡接助長了「翻版」的成長，因為遊戲推出得太多了，一般的小朋友根本無法擔這樣的金錢來玩多款的遊戲，只有靠「翻版」的廉價生產來滿足他們，反觀另一新機種Dreamcast，他們所採取的策略是「貴精不貴多」，這亦是SEGA一直以來的策略，在Dreamcast之上的遊戲數目雖然遠不及PlayStation，不過，論平均質素則絕對不會遜於PlayStation，而且近期的多隻遊戲也成為城中的熱點話題，所以以策略而言，黑龍覺得SEGA是稍勝一籌的。

而講到機體方面，以PS2已經公開的資料看來，PS2是一部比POWER PC更強大的機體，單以力而言，絕對有壓倒性的優勢，不過，大家有沒有想到一點，便是在日本有多少遊戲軟件生產商有足夠的財力開發DVD ROM遊戲呢？這倒是一個大題，如果生產DVD ROM遊戲的生產商少的話，那麼，玩PS和玩PS2又有甚麼大分別呢？只是畫質好一點而已，再講，在售價方面，PS2要39800日圓，和當日PS推出的價錢一樣，不過以現時的經濟情況，似乎有點兒過份了，而依黑龍的估計，水貨機來港的售價可能高達8千元(即是20算)，至於買不買便由大家自行決定了！

至於講到遊戲方面，現時PS2已公佈的遊戲雖然好像有很多，不過，未定日期，未定媒體(即是CD ROM或是DVD ROM)的十居其九，這代表了甚麼呢？在黑龍眼中，這正代表了大家根本未有一個定案，究竟自己的公司否製作DVD ROM的遊戲呢？這點大家可真是要好好的想一想，PS2的價格似乎也於此呢！

話分兩頭，雖然「看牌面」好像是Dreamcast好一些，不過也小心的留意一點，一直以來SEGA所推出的遊戲機也有一個共通的毛病，便是「虎頭蛇尾」，在早段真是會大力的催谷，不過到了中後期便會「放軟手腳」，令玩家會大為失望，上一次的SegaSaturn便是一個好例子，希望這次的Dreamcast不會像之前的機種便好了！

祝 金銀滿屋！
赤目黑龍

『讀者擂台送大禮』得獎者公佈

HO KA WAI
胡澤霖
MAK CHI PIU
PORIS CHOI
陳嘉駒

以上得獎者將會另函通知領獎事宜。

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：

性別：

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

地址：

電話：

(可使用影印本)



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



編輯接待處

露嘉留言板

在12月12日那天，大家有沒有去Comic World 6？小女子有去，還遇上鈴奈(^_^)，她看來因為太多功課，只能逗留數小時，真的可憐……不過小女子會在旁支持她的，小女子真的可以寫個「服」字給一些Cosplayers，他們都很有心機去打扮一個角色，唔…遲些連同里繪及小璘一起玩，小璘！！里繪！！記得下次玩Cosplay。

「終於刊登了～～～」

里繪：

Hello！本人叫Leona！近來學校多了很多測驗呢，令我無閒畫畫，加上還欠人很多畫呢！(嗚～～)近來《GP GALLERY》終於將我的畫刊登了(而且還得獎)頓時令我驚喜萬分呢！

當初，我將畫寄往《GP GALLERY》純粹心血來潮，在材料缺乏的環境下，真的很難畫到好畫呢！現在畫稿刊登了，不知是我畫得差還是印刷的問題，好像比我畫好的畫的顏色變淡了，某些地方還很模糊呢！

不知道是不是畫稿刊登了，我的畫畫癮又發作了，令我又想把畫稿寄來呢，以前的畫稿還未全部刊登呢，不知這些畫稿何時才刊登呢？(唉～～)另外，里繪對一幅畫稿有甚麼準則呢？怎樣才算是標準呢？好了，下次再見。

PS也許將我的所有畫全刊登了才再見面呢！

Leona

Dear Leona

小女子首次收到讀者的信十分開心呀！不過……內容好像主要是有關畫廊的問題……(=_=)

有關在刊登出來的畫比原畫有出入的問題，這主要是因為我們始終也是複製各位的原畫，因此可能在畫面經過電腦、印刷等多方面而影響到，所以希望各位不要介意吧！

而畫稿的準則，首先人物是主要的一欄，因此其樣子和比例一定先要讓小妹看得「順眼」；其次就是構圖，單靠人物美麗是不行的，還要利用畫面的分配去吸引人看亦是一幅畫的標準；而其次就是上色技巧，運用適當的上色工具也能表達出畫的主題啊！以上就是小妹的評稿準則。其實LEONA的畫每張也十分美麗，只不過是有時略嫌背景空白而扣分，所以你除了在人物和上色方面努力外，亦要加多練習一下背景等構圖方面的處理呀！

最後有關刊登畫稿的事，為了讓每位投稿者公平起見，小妹是不會一期內刊登同一位讀者的畫稿的，因此請你等待一下吧！小妹會盡快處理各位投稿者的稿了。

里繪上

「我是日劇 and 日本歌曲 FANS…」

'Konichiwa' Rukaさん：

アリカと！響No.115期刊登我嘅信！咩話，Fukudaさん話Whip嘅聲優係菊池志穗響KOF '99佢會唔會推出個人CD？哈哈我又見到神樂千鶴小姐寫信比你，仲有係Leona小姐嘅Ruka自畫像好靚呀！原來佢又同我一樣Likely格鬥Game嘅，but我都Likely打碟機。

以下比Fukudaさん：

深田恭子嘅《Dear…》我響HMV搵過都冇得賣嘅？Why？And，濱崎步嘅《LOVE pp ears》好好聽，尤其係《Boys and Girls》呢首歌，but Ayami佢自己寫歌詞寫得好好真係少有；我以前好似收到話酒井法子可以作詞，希望佢可以做到。OK，我要zzz，さようら。

日劇and日本歌曲迷
Mizuno Ami敬上

Dear Mizuno Ami

HELLO！很高興又收到你的信，原來你又喜歡玩「打碟機」！？雖然小女子的朋友都很喜歡玩，但是由於小女子的技術太差勁…所以不大感興趣…(^_^;)

RUKA

深田恭子的Mini Album《Dear…》由於是限量發行的關係，故此推出時在日本已掀起搶購潮，而筆者亦「有幸」在香港找到價值$450的水貨版，你覺得怎樣？(其實我是不大熱衷聽偶像聽曲的)至於Ayumi的《LOVEppears》好聽與否則是見人見智，我自己就比較喜歡前一張大碟《A SONG FOR XX》，可能是今次大碟的歌曲已從Single推出時聽得太多了。但若問到能夠作詞的歌手，其實在日本真的多不勝數，起碼大部份樂隊的填詞工作都是由主音自己負責，因此筆者並不感到太意外。

福田

同人祭

HI！真是高興！Leona時常參加這個《同人祭》，小女子覺得很開心(^_^)。本欄的目的是刊登一些讀者對遊戲創作以及GPM內的編輯繪畫像之作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

題材：新井與小璘
創作者：Leona

「GPM的新年願望？」

Dear《GPM》的編輯們：

大家好，又是我呀！我想這封信是本世紀寫給《GPM》的最後一封信，下次再見時已是新世紀來臨了。

Y2K將要來臨了，不知道編輯們(福田、MS、赤目黑龍、Ryouga、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空、南風濁、NEME-SIS-O、RUKA)對這一個特別的年份有特別的目標和工作上的期望(←不止工作順利)。而本人就希望新的一年完成我所有的工作，如將欠的畫稿全部完全，Keep好自己的功課，能夠交到更多朋友，玩到更多好Game，繼續做個正常人(？)。本人熱切期望以上編輯們的答覆。

To：小璘

Hello！在VOL.115期《GPM》的《四格漫畫》中得知你將會製作一本同人誌，真不簡單呢！因為製作過程很辛苦的，單是宣傳便已用了不少精神和時間，所以本人怕你身體熬出病呢！Anyway，希望你工作順利，達成自己的目標，本人會全力支持小璘小姐你的。這次我畫了幅畫，畫中人是你和新井(←當然你的外表純屬本人想出來的)，這幅畫便當作我對你的支持吧！下次再見！

To:RUKA

你好，又見面了，RUKA雖然在《GPM》工作不久，但也要繼續努力啊！自從RUKA你擔任這工作後，生活有沒有甚麼改變？當初決定來《GPM》工作有甚麼感覺呢？會不會有某種壓力？還有，為何RUKA要堅持畫到一手好畫呢？

However，祝你工作愉快！

To：福田

你好，我知道福田對日本樂壇有相當的認識。不過本人想問一問，福田有沒有特定喜歡的歌手／樂隊和音樂的類型呢？而本人就沒有，只要聽到好聽的歌便可以了(有時會不其然唱兩口，哈！)等待你的回答。

祝《GPM》人員工作順利

Leona



Dear Leona：

在這個特別的年份裏，筆者最希望的當然是得到「自由」，這是筆者一直以來最渴望的東西…至於工作上的期望…唔…當然要順順利利；越做越好；GPM稍量No.1；老闆賺大錢；總言之做得開心就好可以。

MS

特別目標來説嘛，就是希望「到日本就學方面的審核能夠順利通過」；至於工作上的期望就完全沒有了！

From Ryouga

問到本人Y2K嘛，實在一時間答不了出來，不過有些事總希望有20世紀內做到的，就是——結識女孩！現在還是獨身的本人啊，當然想有個女友陪伴一下啊～～(有了詩織還不夠嗎？花心！)而工作嘛，其實沒什麼特別的期望，不過倒想做回「老本行」，做一份與設計或者美術有關的工作，不是説不喜歡在GPM，不過在這圈子久了(3年多了)，想換換環境改變一下也未尚不是好事吧！

阜林三郎

時雨的Y2K期望：讀多些各式類型的書，和練好日文的敬語。

時雨

甚麼？問福田的Y2K願望？！唔…大概應該是幹一番事業出來吧(喂，你不是已經做到死吓死吓麼)，因為自覺能力實在有限，希望可以盡快學習多一點技能，讓生活過得更充實，思想會更成熟就好了。另外，當然是希望可以「成功攻入本壘」啦，但又不想太操之過急，總言之明年一定要過一個好好的聖誕節。

你竟然不知道我喜歡的歌手/樂隊？其實我已説過很多次了，我比較喜歡的有Hysteric Blue、L'Arc~en~Ciel、GLAY、B'z、ELT和PIERROT等等，音樂類型方面我則很濫，Pop、Rock、Hip Hop、R&B、Techno、Euro Dance甚至是Classic都很喜歡，並不會太過揀擇，只要是好聽的都會買來聽聽。但是，我的知識查實只是九牛一毛，之不過我很喜歡和同好分享這些經驗，所以希望你能夠繼續來信，切磋交流一下。

福田

嘩！講到願望就多到數唔晒！首先，當然係要搵多啲錢；其次就係買間大屋過啲好些少嘅生活；有屋就一定要娶番個好老婆，同黑龍生番個「小黑龍」；仲有，黑龍身邊有不少「小人」，最好今個年頭之內他們會自動消失，咁就真係天下太平………

赤目黑龍

小璘的Y2K願望就是《卒業M》不要完，還有可以到日本達成某些「願望s」(←眾數加"s")。

很多謝你有看小璘所寫的《四格漫話》，至於這次本來想推出的同人誌，就由於時間和多種原因的關係，而不想在趕急的情況下弄出爛作，所以將之延期(>_<;;)。另外，在此亦要多謝你的支持和畫哩！可是當中的小璘似乎太……(^-^)(其實小璘每在GP GALLERY中看到LEONA所的畫也很想將它們沒收的啊！)

小璘上

其實我並沒有甚麼特別的目標，主要的目標只有一個，就是重考中文會考並取得好的成績(因我上次會考中中文不合格)，僅此而已。至於工作上期望方面，我最希望自己的稿可以寫得更好、可以玩下年的《KOF》及工作順利。

追跡者0

今年的新年願望是希望世嘉的GT能夠在新年推出，亦希望自己在CITY有好成績，最後就是希望香港能夠快些開設DC的專用SERVER，這就是筆者今年的新年願望。

悟空

哈哈！明年願望Marks現在還未過，如果一定要想的話，暫時只有考取駕駛執照。

MARKS

功課少D、走堂走少D、考試少D、稿件少D、人工多D。當然，還希望世界和平，人人有機打，仲有《機戰》不再食老本！

IKI

小女子的願望當然是大家有一個好的身體；人人都能如願以償，在工作上都能事事順利，準時出書…(^_^)。

自從在GPM工作，小女子的生活變得更充足，原本已多時間打機的，就變得更多時間，原本已少時間讀書的；就變更少時間讀書，小女子就如愛上了GPM般，時常留在公司打機，不願離去……(^_^)在最初決定來GPM工作時，還以為這兒有很多驅束，有很多事情是有限制，但事實卻不是這回事……至於壓力就一定有的，就如是大編輯追稿的時候，他追稿時非常之可怕…有不少壓力都是從他來…

其實小女子早就很希望學畫畫，小時候冇人教導，而自己所畫的畫又不似人形，所以就對它很執着…

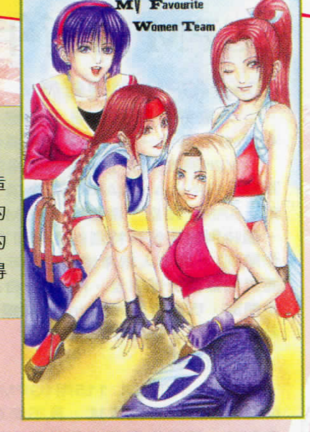
RUKA

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更需要用原子筆填寫。

館主：里繪

最近收到不少讀者問到有關寄磁碟投稿的事，其實里繪是絕對歡迎各位寄磁碟過來的，不過要注意以下幾點啊！「1.用JPG或TIF作為檔案類型 2.為了保護各位的磁碟，寄來時請好好包好它，否則就算小妹收到也看不到呀！ 3.如若真的不幸地開不到磁碟的話，為了以防萬一，也請寄一幅PRINTOUT出來」希望各位寄多些美麗的CG畫來吧！小女子等待你們呀！



優異作品

LEONA

是《KOF》的女格鬥家們！每位角色造色造型也不分漂亮，就連小妹不太喜歡剪短頭髮的ATHENA也被你的畫吸引住。在畫面舖版上的確是做得不俗，可是在背景和美術字方面就做得有點兒馬虎了！



特級佳作

AKOA

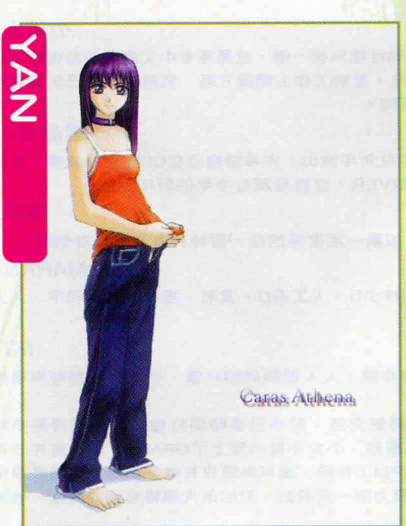
很美的悠久之瞳男主角呀~~！可是YAKOA將畫稿SCAN完後寄磁碟過來，里繪看得不大清楚畫成怎樣；不過，單是從畫面來看，不論在上色和構圖方面也真的做得很好，期待你下次的作品呀！



優異作品

葵綾

一幅色彩奪目的畫，從畫內可看出葵綾用了不少心機上色的，小妹最喜歡就是櫻頭髮的光位。人物比例尚算正確，不過繪畫手方面似乎要多加工夫了；而上線方面也不夠「定」，在繪畫直線時不妨利用間尺協助吧！



YAN

這次的畫沒上次那麼好，而主要也是由於版面空白，祈待下次的作品。(P.S.小女子是姓「杉田」的)



夜長

背景和羽毛的處理方法做得好，不過要小心注意人物的比例。



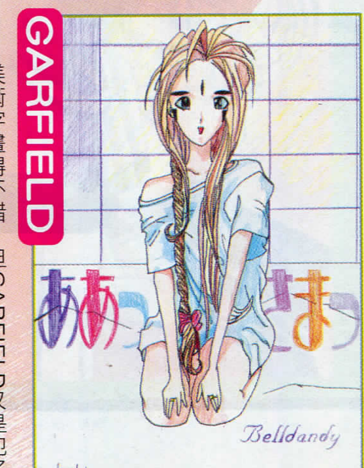
小霧

少女繪畫得很可愛呀！不過下次要記着不要用鉛筆作灰調了。



ASUKA

上色方法不俗，可是要留意女孩的右手畫法出錯啊！



GARFIELD

美術字畫得不錯，但GARFIELD又是犯了手部的繪畫問題呢！

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



推銷員手記



我們都是這樣長大的（六）

噢！實在是太過高興了，因為終於也有一位真正「同好」出現了，首先多謝「黑色三連敗」的來信。嗯……三連敗君也愛看《忍者戰士 飛影》，那麼，年紀也相當的……

廢話少説，其實三連敗君的來信十分有意思，首先，在《忍者戰士 飛影》之中的愛情關係，實在非常複雜，除了洛美娜、阿祖和小玲的三角關係之外，在故事之中變節的「依博雷」在某程度上也是因為洛美娜傾向阿祖而造成的，而在情方面，洛美娜對阿祖的愛是一種「傾慕」之情，而小玲和阿祖則是「青梅竹馬」，事實上，最粗心大意的還是祖……

雖然説《忍者戰士 飛影》的故事比《超獸機神 斷空我》好，不過，也總不算是一個滿的結局，最起碼要交待洛美娜等人能否奪回母星，這要求也不是太過份吧！

其實森木靖泰和大畑晃一在當時已有一定的知名度，而三連敗君亦沒有錯，在《超音戰士》推出之後，他們的而且確是更加出名，而且亦可以算是在這段時間真正的「紅」起來。至於河森正治先生，他的作品在當時當然是大師級的作品，這是無可否認的，不過，站在黑龍的立場，任何好的作品也應支持，對嗎？(黑龍當年也曾是《漫周》的成員之一，幸而不是黑龍彈《斷空我》的……)

講到小丑社，在這年間實在不是有太多的作品推出，而相信最多人認識的也是在一、兩年前的《魔法之舞台FANCY LALA》，其實小丑社仍未倒閉的，大家可以放心，只不過是產量不及當年「魔法少女系列」全盛時期的多，就好像在98年開始推出的魔法少女LD BOX SET便證明小丑社的「存在」。

噢……《SUNRISE英雄譚》這遊戲實在太過令人失望了，遊戲本身收錄的作品實在非常吸引，不過，遊戲本身便太差了，就算是像黑龍這種的機械人狂好者，也認為這遊戲實在是「不值一買」。

至於三連敗君所提及的作品，其實大部份也是黑龍非常喜歡的，待收集足夠資料之後，一定會和大家好好的分享一下！

至於《機戰α》，側聞又要延期到2月才能推出，真是令人太過心急了，不過，黑龍有一個擔心，如果強行將以前的「平面」變成「立體多邊形」，恐怕不是所有人也能接受呢？就如早前的《機戰64》，因為在64上推出，所以結果便是……

由下期開始，可能會用多期來介紹《天威勇士》(原名：MACHINE ROBOT古羅納斯的反擊)，不知三連敗君喜歡嗎？

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍

MS戰鬥記

在「天使軍團」中級三隊中，有主天使、力天使和能天使，他們均能給別人一個接近人類的感覺，其使命是調和對立的東西，就如善和惡、物質與靈魂；從而確保世界的均衡。

主天使Dominions在英語中有「支配」意思，別名為Loadship，他們的職責是將神的指意傳達給人間，顯示神的威嚴。這個部隊的指揮官有「能放出火炎之天使」之稱的Hashmal，或是Zadkiel。

擁有「高潔」的意思之力天使Virturs，他們的職責是將勇氣傳達給人類，從而引起「大地奇跡」，而他們的指揮官有大家熟識的Michael、Raphael、Barbiel、Uzziel等等。

能天使Powers的意思就如其名一樣，他們的職責亦非常危險，那就是與墮天使對抗，可是也有不少能天使變成墮天使，其中能天使的司令官Camael，自己本身就是一位墮天使來，共擁有過百萬的部下，還擁有「破壞天使」之稱。

至於下級三隊則有權天使、大天使和天使，他們比起其他天使，是與人類接觸最多的天使。

權天使Principalities擁有「支配領土」的意思，他們是負責統治國家和都市，具體來説是監視人類們的指導者，他們的指揮官有Anael、Hmiel。

知名度高的大天使，相信無人不知，他們不單擁有權力，還擁有很強的能力，全是由神直接任命，在猶太教和基督教中各有不同的説法，而同名的有Michael、Gabriel、Raphael和Urier。

最後的天使，擁有像人類般的和諧椒貌，他們會監視人類們的生活，並擁有向人類作出鼓勵的職責，有時還需要實行大天使的命令。

參考文獻

Truth In Fantasy XVII天使/ 新約全書/ 舊約/ ……

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

四格漫話



時雨的世界

由於J.J.有要事在身，所以今期本人暫時借予他的版位一用。

最過多十數天，2000年就要來臨。屈指一算，自己的玩GAME也有十幾年，當中有不少出色的作品，是令人永世難忘的。在這裏，筆者選了十隻(本人覺得是)本世紀最佳的遊戲，和大家分享一下。

1. SUNDOG (APPLE II)

在大家都不知滑鼠是何物的時候，這遊戲已經發展到用JOYSTICK控制CURSOR來選擇指令，玩者完全無須按動KEYBOARD！

2. CIVILIZATION II (PC)

一隻包含了人類學、歷史、宗教、城市管理、外交、戰爭、科學發展等要素於一身的戰略遊戲，系統完整得令人難以置信。

3. STARCRAFT (PC)

REAL-TIME戰略遊戲的經典。設計不太簡單也不太複雜，節奏明快，操作容易，可以有三個完全不同的種族更是難得。

4. VIRTUA FIGHTER 3 (AC)

筆者最喜歡《VF3》能夠充分反映玩者的格鬥遊戲實力，要玩得好，一定要對格鬥的概念瞭如指掌。

5. YS I&II (PC-E)

PC-E最好的RPG遊戲。在那個年代，動畫OP、ED配合CD背景音樂，是之高無上的享受。人物和音樂尤其出色。

6. VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM (AC)

自由的3D空間+超有型機械人+超高速的戰鬥+實力強橫的對手＝完全新類型人感受。

7. ULTIMA VII (PC)

筆者認為它是最有深度的RPG。作者利用故事內虛構的宗教組織來諷刺現今的教會，玩後可以給玩者許多反省的空間。

8. ULTIMA ONLINE (PC)

第一隻成功的網上RPG。筆者極喜歡在另一個幻想世界「生活」的那份感覺，這是《EQ》所不能提供的。

9. NECTARIS (PC-E)

一般戰棋GAME在平衡性上都很難做到完美，這隻是少數筆者覺得做得最出色的。遊戲系統結構簡潔，但卻變化無窮。

10. TACTICS ORGE (SFC)

另一隻極有深度的RPG，故事龐大而嚴謹，玩者的每個選擇都會直接影響歷史的進行，人設和音樂亦是最高的手準。

以上就是筆者的少許見解，如果大家有什麼意見，可SEND EMAIL到：mak_ian@hotmail.com

老福吹水站

遊戲與音樂與我 I

講了這麼多期J-Rock，今次倒不如改改話題，談論有關筆者廿多年來的生活瑣事吧。由幼稚園年代起計，我每天的生活差不多是被遊戲機所佔據，無論是起床、下課、吃完飯以至臨睡前都是和它「形影不離」，幾乎可以説咭片機、APPLE II電腦和街機是我生活的絕大部份，因此動畫和模型與筆者可算沒有甚麼緣份。

記得到了五年班左右，家中的APPLE II洽巧壽終正寢，與此同時紅白機開始流入香港，筆者於是全力籌備購買紅白機回家的大計，結果在《孖寶兄弟》開始有人認識之時(大約是1986年)將它帶回家中。雖然已是十多年前的事，但那些精彩遊戲的畫面對我來説仍是印象深刻的，譬如和兄長玩了足足兩年的任天堂《足球》、始終也無法征服的超高難度作品《魔界村》和筆者打遍天下無敵手的《筋肉人》等，都是我的心頭愛。若問我最有印象的紅白機遊戲，我會毫不猶疑便答是《DQ IV》，因為它是筆者與另外兩名朋友集合三人利是錢而購買的遊戲，當時那個驚人售價對身為初中生的我實在太過離譜，所以唯有和朋友合資購買，不過亦因這樣更珍惜每段玩它的時間(因為每天只能輪流玩數小時)。

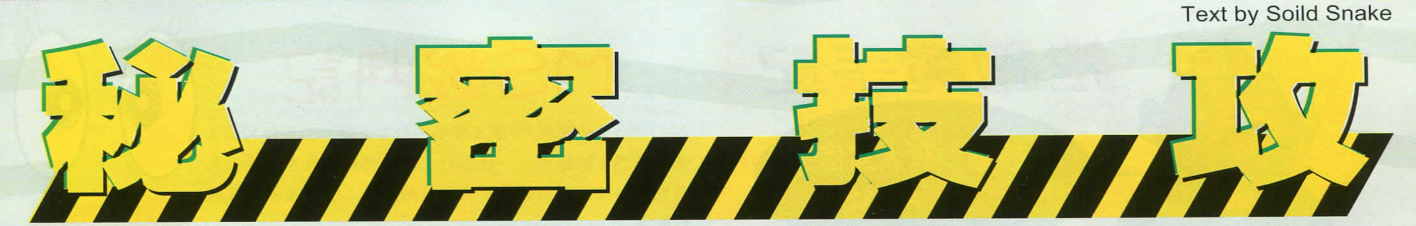
那麼當時筆者聽過甚麼音樂呢？其實現在有不少樂迷稱之為「台版」的SM品牌唱碟，我年紀尚少時也曾經聽過，但當然不是日本流行曲啦，而是一些名作像《DQ III》和《DQ IV》的GAME MUSIC錄音帶，記憶中那些SM版錄音帶售價一點也不便宜，平均大約要$30一盒呢！直到後來初次涉足信和，才開始租日版GAME MUSIC CD和動畫LD(多數都是龍珠)來觀賞。

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。

TEXT：福田



Text by Soild Snake



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：大堆秘技有排玩！

遊戲：電腦戰機Virtua-On Oratorio Tangram　機種：Dreamcast

提供者：時雨

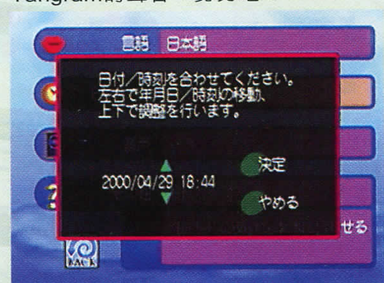
不少Dreamcast機主玩個不亦樂乎的VOOT，當中有不少有趣的秘技存在，在這裡為大家一一公開！

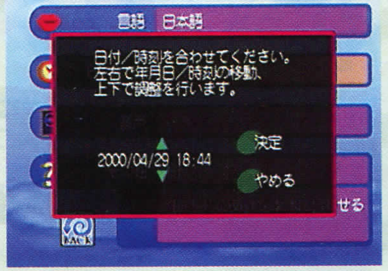
1.玩番Ver. 5.2！

由於香港街機最初只有5.2版本，5.4版少得可憐，所以Dreamcast版的Ver. 5.45對不少沒玩Ver. 5.4的朋友來說是需要適應一下，但是現在出現了能夠玩Ver. 5.2的方法！說簡單或是複雜也可，就是全人物完成Ver. 5.45！不論難度，時間或者續關次數，只要所有人物都出現過ending便可以了！成功之後模式選擇畫面中會多了一個Arcade (M.S.B.S 5.2)的模式。

2.Ending Movie出現方法

留意ending的朋友，相信都會留意到staff roll中有Ending Movie一項吧！不過並非一般爆機時看的那個！那麼怎樣才看到呢？其實方法是之前Ver. 5.2秘技的延續：能夠使用Ver.5.2後，全人物無續關完成Ver. 5.2，再在任何一個模式無續關爆機便會出現，那裡還可以聽到由井上喜久子配音的Tangram說話呢！雖然條件苛刻，但是能夠一聽Tangram的聲音，努力吧！





3.充滿破綻的亂入者登場！

相信不少有玩VOOT的朋友都見過亂入的VR Ajim吧，其實與街機一樣是可以成為自己使用的機體的，方法卻有點麻煩。條件一是主機時間是設定在2000年4月29日或以後，另一個條件是在擊毀Ajim (Time Up勝無效)的情況下打爆機。當兩個條件都達成之後，便可在選人畫面中，移到random處按實左turbo (X鈕)再按右turbo (B鈕)便會見到Ajim了！



彈艙2：問另一隻Game借武器？

遊戲：聖劍傳說 Legend Of Mana　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

在《聖劍傳說》中，其實是有一柄稱為「丙子椒林劍」的隱藏武器的，而這武器更是基本攻擊力最高的大劍！究竟要怎麼才能獲得？方法其實與之前「ポルポタ最強傳説」十分相似，不過用上的資料則是《Saga Frontier 2》。首先要完成「紫紺之怨靈」的事件，在完成「真紅龍帝」之前，把《Saga Frontier 2》與《聖劍傳説》放於同一記憶咭，然後於進入焔城之前再進入骨之城，取得「ポロンの怨靈」後便會於首領房間前遇上「不死皇帝」的第2形態，打敗他便可取得「丙子椒林劍」！



彈艙3：使用Boss級機體

遊戲：Giga Wing　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

相信大家對第1版及會變成最後首領的那一台機體，與玩者機體一樣外貌但火力強橫的「Stranger」既愛又恨吧！現在除了跑上網下載之外，有另外兩個方法能夠使用這一部機體出擊！第一個條件確是有點苛刻，是不續關完成遊戲(不論難度)；而另一個則是進入GALLERY，在第一頁輸入BXYBBYXB，成功為話便會出現一下響聲，跟著便可在選人畫面中選「Stranger」出擊了。



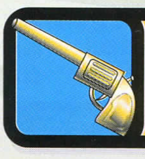


彈艙4:射擊遊戲還是雙打好…

遊戲：Giga Wing　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

這個秘技確是攞你命的，是2P變成無敵！那1P呢？好像欠奉……方法是1P選擇完成後，2P選擇時同時按Start及A鈕決定，之後2P方面的機體將變成無敵狀態。



彈艙5:100版出晒任你玩！

遊戲：立體忍者活劇 天誅 忍百選　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

推出了好一段日子的《天誅 忍百選》，大家有沒有全數100個任務都完成了呢？又或者遇不到某些任務而打不完100個任務？不論怎樣，這個秘技能夠令這100個任務全數出現讓各位玩個飽！方法是在遊戲的地圖畫面裡按Start進入記錄畫面，然後按實R1，再按上、下、口、上、下、口、上、下、口、下、上、×，之後便可選擇任何一個任務來玩了。



彈艙6:極惡首領及隱藏模式登場！

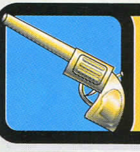
遊戲：JO JO奇妙冒險　機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組



在第一代中登場的「邪惡的化身」Dio，只要以Dio完成《往未來的遺產》中的Challenge Mode便可使用，而比普通的Dio多了一招Super Combo，而中段攻擊更可使出追打。

而第一作的Suvival Mode能夠勝出15人以上的話，遊戲本身便會增加一個アレッシーモード的模式，人物會變成如小孩的大小。



彈艙7:跳到甩髀！最高與最低難易度？

遊戲：Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION　機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組





以跳日本歌的《Dancing Stage featuring TURE KISS DESTiNATION》，當然也有隱藏的高難度模式，原來也隱藏了一個超低難度的模式！只要在標題畫面「Push Start」出現時輸入以下指令便會出現了！不過要完成了遊戲才能把這兩個模式Save下來。

最高難度Super Maniac Mode：右、左、右、左、下、下、上、上、左、右

Single時是Super Maniac，Double時是Maniac的難度，所有歌都是最高難度。

最低難度(？)Free Mode：上、上、下、下、左、右、左、右

足譜的密度大幅減少，連初哥也能享樂其中的模式。



彈艙8:黑暗Arle又嚟啦！

遊戲：Puyo Puyo Party　機種：Nintendo 64

提供者：遊戲誌情報組

雖然作為遊戲的最終首領，但既然DC時能夠使用，N64版又怎何沒有這個秘技？然而方法比DC版要容易得多，單人玩的自由對戰，或者雙人玩的模式裡，在選人畫面中按實R鈕再按A便成。她的特技是令對手的攻擊停下來，比真正的Arle更加厲害呢！



彈艙9:Save Cards 複製術

遊戲：遊戲王 真Duel Monsters　機種：PlayStation

提供者：隊員「Chan Kam Wing」

利用以下的秘技，便可不需任何戰鬥或密碼的情況複製手上有的咭。首先要3張有一空格的記憶卡，而其中2張要有以不同名字建立的記錄。先把第一張記憶卡(卡1)的記錄Save到沒有記錄的那張記憶卡(卡2)，然後進入遊戲，利用交換咭的模式，把(卡2)裡面的咭交換到另一張記憶卡(卡3)，最後把(卡3)的咭再交換到(卡1)便成。要注意的地方是，只有存於咭庫的咭才可複製及交換。

TEXT BY: 日日野
鳴謝: SNK ASIA LIMITED

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™

全12人介紹篇

- 製造商: SNK
- 基板: MVS
- 推出日期: 經已推出(11月27日)
- 容量: 706M
- AD／FIG／1～2P



《餓狼》系列最新作《餓狼 MARK OF THE WOLVES》終於也推出了，而我們在上期中亦已簡略地介紹過有關遊戲的基本系統及各種操作方法。綜合坊間各位玩者意見，今集《餓狼》的整體戰鬥風格煥然一新，其中「JUST DEFENCE」的意念與《SFIII》的「BLOCKING」十分接近，然而「JUST DEFENCE」對於指令輸入時間要求十分嚴格，甚至帶點先讀成份，詳情則留待下期再說，但可以告訴各位「JUST DEFENCE」後是可接駁必殺技及超必殺技的。以下，則是有關遊戲中12人的介紹。

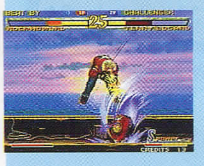


(CANCEL表中◎＝可CANCEL、○＝可在HIT中時CANCEL、●＝可在H擋格中CANCEL、△＝可在空振時CANCEL、╳＝不可CANCEL)

ROCK HOWARD 洛克 侯活頓



ROCK果然是GEESE之子，必殺技烈風拳不讓其父專美，起手速度快，可牽制遠處對手。對空方面當然是以RISING TACKLE為主，超必殺技RISING STORM一如GEESE可封殺空中對手，但收招速度慢，揮空了便非常危險，超必版1HIT，而潛在能力版時則有4 HIT之多。基本上，ROCK也算是手長腳長的角色，其遠距離站立輕拳可作對空封位用，蹲下連射速度快，亦可作CANCEL用。然而，在空中戰方面，大家須留意大家其跳躍輕拳輕腳甚廢，倒是跳躍重拳最好用。



CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	△	△	●
蹲下	◎	◎	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	○			
下段迴避攻擊	△			
通常跳躍A→C	-／-			
近立D＞→＋D	◎／╳			

TERRY BOGARD 泰利 波格



今集唯一的舊角色，沒有了RISING TACKLE的TERRY在對空方面則有賴POWER DUNK及POWER GEYSER。先說前者，POWER DUNK的打點是以45度角打上，加上其無敵時間，故理論上是十分可靠的必殺技，但論奇襲性則絕對不及另一固有必殺技CRACK SHOOT了。POWER GEYSER依舊是可怕(對對手而言)的超必，由於其攻擊判定出現得極快，是接駁連續技的瑰寶。另一超必BUSTER WOLF為突進體系招式，當然可接駁連續技，但廣泛性則不及POWER GEYSER了。留意今集TERRY的重腳削弱了，不能像以前亂用。



CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎／╳
遠距離站立	◎	╳	△	●
蹲下	◎	◎	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	╳			
下段迴避攻擊	○			

KIM DONG HWAN 金東煥



上集角色阿金的長子，留意他的攻擊是帶有雷屬性的。必殺技雷鳴斬是帶有中段判定的突進技，能造成奇襲效果。空砂塵為對空技，但最重要是可以用作BREAKING。紫電腳的攻擊判定為下段，除了可把對手打至浮空外，更重要是這時可以接駁超必殺技！當中最簡單的攻擊法則是重紫電腳後接駁超必版雷鳴彈，只要對手中了這一招便十分「甘」了。通常技方面，蹲下輕拳的發生時間早、攻擊距離長，可用作牽制對手之用。然而，蹲下輕拳卻不能CANCEL任何必殺技，這是比較可惜的地方。



CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／╳	◎／╳
遠距離站立	◎	◎	●	╳
蹲下	╳	◎	◎	△
通常跳躍	◎	◎	◎	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	○			
下段迴避攻擊	╳			
空中←＋C	◎			
通常跳躍A＞C	◎／◎			
通常跳躍B＞D	◎／◎			

KIM JAE HONN 金在勳



上集角色阿金的次子，留意他的攻擊是帶有炎屬性的。與其兄金東煥相比，金在勳的戰法更近似其父。弱飛燕斬有2 HIT，強則有4 HIT效果。由於弱飛燕斬的起動時間快，出招時又有一瞬的無敵時間，是以最好在密著戰中多些使用(對空時則使用強飛燕斬)。半月斬可謂完全承繼了其父的衣缽，同樣是3 HIT的突進技。鳳凰天翔腳的第1 HIT是中段技，在出招的一瞬又有無敵時間。鳳凰腳起動極快，可接蹲下輕腳╳2後使用。另外，蹲下輕拳及遠距離站立輕腳的攻擊距離很長，可用作牽制對手之用。



CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／╳	◎／╳
遠距離站立	◎	◎	●	╳
蹲下	△	◎	◎	△
通常跳躍	◎	◎	◎	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	╳			
下段迴避攻擊	○			
BACK STEP中＋B	◎			

TIZOC 鷹面人



一個力量型的角色，由於手長腳長關係(真係好鬼長)，因此其牽制技實在強得可怕。JUSTICE HURRICANE是鷹面人的主力武器，輕的發動時間夠快，破壞力亦不俗，如配合T.O.P.發動則可造成更大破壞力。ACTIVE TUPIAN的強弱分別在於其跳躍移動距離。ICARUS CRASH為空中專用指令投，由於發動時間夠快，投擲距離廣，玩者可配合通常跳躍輕攻擊後CANCEL作連續技使用。超必BIG FALL GRIFFON的投擲距離與輕JUSTICE HURRICANE相若，至於潛在版的破壞力則更是驚人。留意遠距離站立輕拳及遠距離站立輕腳的攻擊距離超長，是鷹面人的重要牽制技。



CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	●	△
遠距離站立	◎	◎	●	△
蹲下	◎	△	△	△
通常跳躍	◎	◎	◎	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	△			
下段迴避攻擊	△			

©SNK1999

KEVIN RIAN 奇雲那爾



基本上，KEVIN的招式是以打擊技為主。弱HELL ROSTER是上段拳系攻擊，而強HELL ROSTER則是中段拳系攻擊，另外，玩者可持續按掣作3階段儲勁；在儲勁2階段以後的攻擊是可把對手打DOWN，這時甚至可接駁潛在版GATLING FREEZER狙擊。HELL TRAP的第一段為下段判定的LOW KICK，可把對手打至浮空，這時當然可以狙擊。如在第一段作BREAKING更可接駁HELL SNIPE或GATLING FREEZER。LUCKY STRIKE為多段突進技，由於發動時間快，可作連技使用。留意遠距離站立重拳、遠距離站立輕腳及蹲下重腳的攻擊距離夠遠，是可靠的封位技。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	●
遠距離站立	◎	╳	△	●
蹲下	◎	△	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	╳			
下段迴避攻擊	○			
→+B	╳／╳			

GATO 牙刀



牙刀亦是一名以打擊技為主的角色，震牙是他的主力武器，HIT中對手後又可輸入追加攻擊。雷牙為一招對空技，但最重要是可以用作BREAKING並接駁超必殺技使用！風牙後可分別衍生出孔牙、旋牙、弓牙及滑牙四種追加技，玩者可因應對手位置交替使用。崩山碎壁牙是少數帶有當身判定的必殺技。超必殺技方面，零牙的起動時間極快，在攻擊判定出現的一瞬擁有無敵時間，潛在版威力更大增。龍牙是真上(直昇)的對空超必殺技，留意這招是擁有一段頗長的無敵時間。碎顎是中段技，其出招速度快，帶有不俗奇襲性。另外，牙刀的跳躍輕腳對下方擁有很強的攻擊判定。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎／╳
遠距離站立	◎	◎	△	●
蹲下	◎	╳	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	○			
下段迴避攻擊	╳／╳			
→+B	╳			
→+A	△			

B • JENET 巴•積力



相比起雙葉螢，B•JENET的力量則強上很多，甚至亦不比其他男性角色遜色。THE HIND在BREAKING後可以ROLLING THUNDER(T.O.P. ATTACK)、HARRIER BEE或AURORA狙打，如對手在畫面邊端附近時更可接駁其他必殺技作狙打。超必殺技方面，MANY MANY TORPEDOES是為一招橫方向移動突進技，攻擊力強及擁有無敵時間是其最大優點，如對手照單全收則將受到很大損傷。通常技方面，B•JENET的遠距離站立輕腳可用作牽制技外，更可CANCEL必殺技THE HIND用作奇襲或接駁連續技使用，蹲下重拳無論HIT中與否也可取得有利戰況，當然可接駁偽技使用。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎／╳
遠距離站立	◎	◎	╳	●
蹲下	◎	◎	◎	△
通常跳躍	◎	◎	◎／╳	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	△			
下段迴避攻擊	○			

HOKUTO MARU 北斗丸



不知何解，筆者總覺這個北斗丸的招式是集合了《餓狼》ANDY與不知火舞及《侍魂》服部半藏的特色。回說必殺技方面，唐草斬可於儲勁中移動，但論到實戰層面，還是輕唐草斬較實用。空破彈可接駁BREAKING使用，可說是接駁連續技的專用技倆。手裡劍為遠程飛行道具，可牽制遠處對手。空中手裡劍是手裡劍的空中版。超必殺手裡劍發動時間快，可接小技作連技使用，另外亦可可按AB掣強制收招。奧義•超必殺龍卷對空判定極強，是一招非常可靠的對空技。留意空轉蹴是二段蹴技，其中第二段攻擊後更可接駁必殺技使用。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／╳	◎
遠距離站立	◎	◎	╳	╳
蹲下	◎	◎	╳	╳
通常跳躍	◎	◎	◎	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	△／╳			
下段迴避攻擊	○			
↘+B	╳			
↘+D	╳／◎			

FUTABA HOTABU 雙葉螢



攻擊力較弱的角色，發氣掌為遠程飛行道具，可以蹲下重拳CANCEL使出。連擊蹴為空中必殺技，在空中向斜下方突擊，擁有不俗的奇襲效果。轉身翔雖可視為對空技，但多少須帶些先讀成份。雙掌進為多段HIT技，由於輕的起動時間短，故可接小技後CANCEL使出。虎尾腳在BREAKING後可接駁必殺技或超必殺技使用。雙掌天連華是雙掌進的強化版，其中潛在版擁有較長的無敵時間。通常技方面，遠距離站立輕腳的攻擊判定強，亦可CANCEL必殺技使用，是雙葉螢常用的牽制技。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	◎	◎	●	╳
蹲下	◎	╳	◎	△
通常跳躍	◎	◎	╳	◎
小跳躍	╳	╳	╳	╳
上段迴避攻擊	△			
下段迴避攻擊	○			
空中↓+B	◎			

FREEMAN 自由人



一個攻擊模式非常「陰濕」的角色，NIGHTMARE是把對手切裂的突進技，在遠距離突然使用有不俗的奇襲效果。V.O.D.是一招可連續輸入3次攻擊的必殺技，MORBID ANGEL為一招GUARD不能技，由於這招可接駁BREAKING，故在BREAKING後對手已是處於無防備狀態，這時玩者亦可在強攻擊後施以必殺技攻擊。超必殺技方面，FULL BLAST的發生時間早，是接駁連續技的瑰寶；另外，無論是超必版或潛在版也可持續按掣儲勁。至於另一超必CREEPING DEATH，雖在發動後FREEMAN會以無防備狀態步向對手，但只要一接近對手，對方便會受到很大損傷。通常技方面，緊記蹲下輕腳連射速度快，亦是大部份連續技的開始。



CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎／╳
遠距離站立	◎	◎	△	●
蹲下	◎	◎	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	○			
下段迴避攻擊	╳			

KHUSHNOOD BUTT 古士活 畢特



有波有昇的典型人物，甚至可視之為《龍虎之拳》中的獠，虎煌拳為遠程飛行道具，近距離擊中對手更可把其打DOWN。龍閃拳為一招強烈的正拳突擊技，此外亦可作4階段攻擊力提昇。虎閃腳其實即是龍閃拳的腿系攻擊版。虎咆除了可用作BREAKING外，同時亦是一招非常可靠的「昇」系對空攻擊。霸王翔吼拳是以巨大氣勁擊向對手，同時亦可抵消對手的飛行道具。極限虎咆是虎咆的強化版，是對空專用超必殺技。至於龍虎亂舞，身為極限流門生的他總不會叫人失望罷！通常技方面，由於蹲下輕拳的連射速度夠快，故密著中儘量用以牽制對手；同時，這亦是大部份連續技的開始技。

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／╳	◎
遠距離站立	△	╳	△	●
蹲下	△	╳	◎	△
通常跳躍	-	-	-	-
小跳躍	-	-	-	-
上段迴避攻擊	╳			
下段迴避攻擊	○			
→+A	△			

全12人招表

（★代表可BREAKING的招式）



ROCK HOWARD 洛克 候活頓

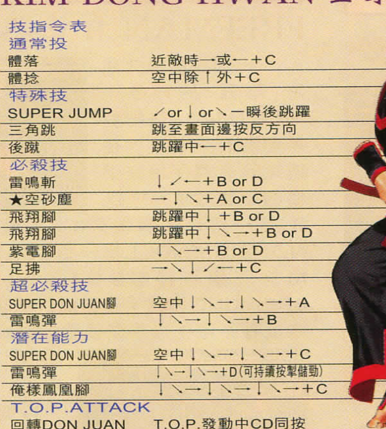
技指令表	
通常投	
虛空閃	近敵時→或←+C
必殺技	
烈風拳	↓↘→+A
DOUBLE烈風拳	↓↘→+C
CRACK COUNTER	↓↘→+B or D
RISING TACKLE	↓儲↑+A or C
HARD EDGE	↓↙←+A or C
LAZY RUN(攻擊型)	↓↙←+B
LAZY RUN(移動型)	↓↙←+D
★真空投	近距離旋轉一圈+C
羅剎	真空投BREAKING後AB持續同按／放手便發射
超必殺技	
RISING STORM	↓↘→↓↘→+A
SHINNING KNUCKLES	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
RISING STORM	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
SHINNING KNUCKLES	↓↘→↓↘→+D
DEADLY RAVE	→↘↓↙←→+A.A.A.B.B.C.C.D.D. ↓↙←+C
T.O.P.ATTACK	
OVER HEAD KICK	T.O.P.發動中CD同按

TERRY BOGARD 泰利 波格

技指令表	
通常投	
BUSTER THROW	近敵時→或←+C
必殺技	
POWER RAVE	↓↘→+A or C
BURN KNUCKLES	↓↙←+A or C
★POWER DUNK	→↓↘+B or D
CRACK SHOOT	↓↙←+B or D
POWER CHARGE	→→+A or C(可連續輸入3次)
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+A
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
POWER GEYSER	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
BUSTER WOLF	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
MAX DUNK	T.O.P.發動中CD同按



KIM DONG HWAN 金東煥



技指令表	
通常投	
體落	近敵時→或←+C
體捻	空中除↑外+C
特殊技	
SUPER JUMP	↙or↓or↘一瞬後跳躍
三角跳	跳至畫面邊按反方向
後蹴	跳躍中←+C
必殺技	
雷鳴斬	↓↙←+B or D
★空砂塵	→↓↘+A or C
飛翔腳	跳躍中↓+B or D
飛翔腳	跳躍中↓↘→+B or D
紫電腳	↓↘→+B or D
足拂	→↘↓↙←+C
超必殺技	
SUPER DON JUAN腳	空中↓↘→↓↘→+A
雷鳴彈	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
SUPER DON JUAN腳	空中↓↘→↓↘→+C
雷鳴彈	↓↘→↓↘→+D(可持續按掣儲勁)
俺樣鳳凰腳	↓↘→↓↘→↓↘→+C
T.O.P.ATTACK	
回轉DON JUAN	T.O.P.發動中CD同按



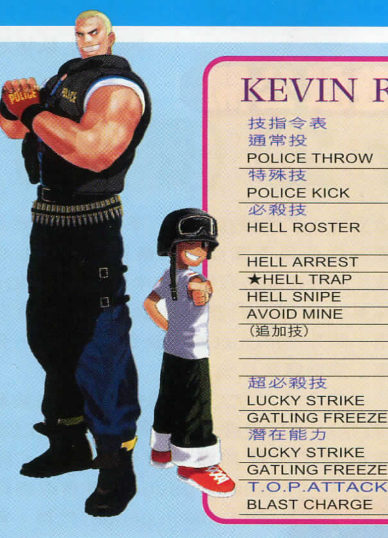
KIM JAE HONN 金在勳

技指令表	
通常投	
體落	近敵時→或←+C
特殊技	
昇腳砲	BACK STEP中+B
必殺技	
★飛燕斬	↓儲↑+B or D
(追加技)	重飛燕斬中↓+D
半月斬	↓↙←+B or D
飛翔腳	跳躍中↓+B or D
(追加技)	↓+B～↘+B(下段)
	↓+B～↓↙←+B(中段)
	↓+D～↘+D(下段)
	↓+D～↓↙←+D(中段)
流星落	↓↘→+B or D
灼火襲	↓↘→+A or C(可持續按掣儲勁)
超必殺技	
鳳凰天翔腳	↓↘→↓↘→+A
鳳凰腳	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
鳳凰天翔腳	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
鳳凰腳	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
HI ANGLE	T.O.P.發動中CD同按



TIZOC 鷹面人

技指令表	
通常投	
GRIFFON TOWER	近敵時→或←+C
GRIFFON FALL	GRIFFON TOWER後↘↘+C
GRIFFON HUG	近敵時→或←+D
必殺技	
JUSTICE HURRICANE	近距離旋轉一圈+A or C
★OVER OLYMPUS	↓↙←+B or D
★POSEIDON WAVE	←↓↙+A or C
ACTIVE TUPIAN	→↓↘+A or C
HARAKLE THROW	近敵時←↙↓↘→+B
ICARUS CRASH	空中↓↘→+A
超必殺技	
BIG FALL GRIFFON	近距離旋轉2圈+A
DAIDALOS ATTACK	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
BIG FALL GRIFFON	近距離旋轉2圈+C
DAIDALOS ATTACK	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
GRIDDLE SUPER KICK	T.O.P.發動中CD同按



KEVIN RIAN 奇雲那爾

技指令表

通常投	
POLICE THROW	近敵時→或←+C
特殊技	
POLICE KICK	→+B
必殺技	
HELL ROSTER	↓↙←+A or C(可持續按掣作3階段儲勁,D掣作CANCEL)
HELL ARREST	近敵時←↙↓↘→+A or C
★HELL TRAP	↓↘→+B or D
HELL SNIPE	→↓↘+A or C
AVOID MINE	↓↙←+B
(追加技)	匍匐前進中+A(中段)
	匍匐前進中+B(下段)
	匍匐前進中+C(CANCEL)
超必殺技	
LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+A
GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
LUCKY STRIKE	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
GATLING FREEZER	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
BLAST CHARGE	T.O.P.發動中CD同按

FUTABA HOTABU 雙葉螢

技指令表

通常投	
天落投	近敵時→或←+C
反天投	空中除↑外+C
特殊技	
空中振向	空中CD同按
碎顎擊	空中↓+B
必殺技	
發氣掌	↓↘→+A or C
連擊蹴	空中↓↙←+B or D
轉身翔	→↓↘+B or D
雙掌進	↓↙←+A or C
斜上腿	←↙↓↘→+D
★虎尾腳	↓↙←+B or D
超必殺技	
雙掌天連華	↓↘→↓↘→+A
天翔亂姬	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
雙掌天連華	↓↘→↓↘→+C
天翔亂姬	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
旋回燕	T.O.P.發動中CD同按

HOKUTO MARU 北斗丸

技指令表

通常投	
引搔	近敵時→或←+C
能面造	空中除↑外+C
特殊技	
SLIDING	↘+B
空轉蹴	↘+D
二段JUMP	空中跳躍後↖or↑or↗
必殺技	
唐草斬	↓↙←+A or C(儲勁中可移動)
落下斬•虛	↓↙←+B(空中可)
落下斬•實	↓↙←+D(空中可)
★空破彈	↓↘→+B or D
手裡劍	↓↘→+A or C
空中手裡劍	空中↓↘→+A or C
超必殺技	
超必殺手裡劍	↓↘→↓↘→+A
奧義•超必殺龍卷	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
超爆炎苦無	↓↘→↓↘→+C(可按AB掣強制收招)
究極奧義•超爆炎龍卷	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
忍法爆炎	T.O.P.發動中CD同按

GATO 牙刀

技指令表

通常投	
大遠心	近敵時→或←+C
斷絕腿	近敵時→或←+D
特殊技	
無亂蹴	→+B
空中振向	空中CD同按
碎顎	→+A
必殺技	
震牙	↓↘→+A or C
(追加技)	↓↘→+A~→→+A
	↓↘→+C~→→+C
★雷牙	→↓↘+B or D
風牙	↓↙←+B or D
孔牙	風牙後+A
旋牙	風牙後+B
弓牙	風牙後+C
滑牙	風牙後+D
崩山碎壁牙	↓儲↑+C
超必殺技	
零牙	↓↘→↓↘→+A
龍牙	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
零牙	↓↘→↓↘→+C
龍牙	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
猛虎硬爬山	T.O.P.發動中CD同按

B • JENET 巴•積力

技指令表

通常投	
BYE BYE YOU	近敵時→或←+C
FALLING CRASH	空中除↑外+C
特殊技	
SUPER JUMP	↙or↓or↘一瞬後跳躍
必殺技	
CRAZY IVAN	↓↙←+A or C
GULF TOMAHAWK	↓↙←+B or D
★THE HIND	↓↘→+B or D
BUFFRASS	↓↘→+A or C
HARRIER BEE	空中↓+B or D連打
超必殺技	
MANY MANY TORPEDOES	↓↘→↓↘→+A
AURORA	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
MANY MANY TORPEDOES	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
AURORA	↓↘→↓↘→+D
ENNUI MADAMOAZEL	JUST DEFENCE後A.B.C
T.O.P.ATTACK	
ROLLING THUNDER	T.O.P.發動中CD同按



FREEMAN 自由人

技指令表

通常投	
CORE FEST	近敵時→或←+C
必殺技	
NIGHTMARE	↓↘→+A or C
CROW	↓↙←+B or D
PHOBIA	→↓↘+A or C
V.O.D.	↓↙←+A or C(可連續輸入3次)
★MORBID ANGEL	←↙↓↘→+B or D
超必殺技	
FULL BLAST	↓↘→↓↘→+A(可持續按掣儲勁)
CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
FULL BLAST	↓↘→↓↘→+C(可持續按掣儲勁)
CREEPING DEATH	↓↘→↓↘→+D
T.O.P.ATTACK	
OVERKILL	T.O.P.發動中CD同按

KHUSHNOOD BUTT 古士活 畢特

技指令表

通常投	
極限頭突	近敵時→或←+C
特殊技	
極限肘	→+A
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
飛燕疾風腳	↓↘→+B or D
龍閃拳	持續按C掣儲勁(可作4階段攻擊力提昇)
虎閃腳	持續按D掣儲勁(可作4階段攻擊力提昇)
上段拂	↓↙←+A
下段拂	↓↙←+B
★虎咆	→↓↘+A or C
超必殺技	
霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+A
極限虎咆	↓↘→↓↘→+B
潛在能力	
霸王翔吼拳	↓↘→↓↘→+C
極限虎咆	↓↘→↓↘→+D
龍虎亂舞	↓↘→↓↘→↓↘→+C
T.O.P.ATTACK	
斬烈拳	T.O.P.發動中CD同按



(隱藏模式: ROLETTE MODE--在選人畫面中持續按START掣後以A~C掣選人。SURVIVAL MODE--在COUNT DOWN畫面中同按ABCD掣後再按START掣。)

Text by 阜林三郎

NAOMI首個2D遊戲公開！
《Guilty Gear 2》(暫稱)

推出日期：暫定2000年4月
生產商：Sammy / Arc System Works
類型：2D FIG

自從在3月一個Sammy贊助的時裝展中公布後，便一直音訊全無的2D格鬥Game續集《Guilty Gear 2》(暫稱)，終於公開了遊戲畫面！由PS的第一集，一躍到更高水平的NAOMI底板上推出，完全顯示了NAOMI在處理2D畫面的非凡實力。雖然只是屬於開發中畫面，但是不論人物的造型，用色，畫面整體的比例，以及效果運用方面都屬於高水平之作，將PS時那種華麗的情景再強化的表現在大家眼前。根據開發人員表示，除了人物的面積增大外，就連每個人的動作數目亦全面增加，總數超過7500枚，是PS版的2倍以上！



簡單爽快的系統健在



《Guilty Gear》除了精彩的畫面外，其爽快的攻守系統亦是賣點之一，在續編當然不會例外，操作上沿用了1桿4鈕：拳、腳、輕斬及重斬。除了一般的必殺技外，覺醒技及一擊必殺技等待殊操作仍會保留，而連續技方面則作出了強化，被稱為「格靈式連續技」的組立輸入式連續技系統，不論空中或地上只要一中便可不斷連招，最後更可接上必殺技。此外空中必殺技、空中擋格、空中Dash等系統，令空對空、地對空的戰術更多變化，此外使出Dust Attack令對手浮空，更可連上空中連續技追打。

而上一集令人既愛又恨的一擊必殺系統「殺界」，可能是過分霸道的關係吧，在《2》中被取消了，據知會以新系統代替。另外Chaos gauge系統會改由新系統「Tension gauge」代替，會隨玩者的活躍程度增減，而儲至一定程度後便可使用guard cancel、覺醒必殺技、加強一擊必殺技的性能等好處，相信聰明的各位會知怎樣利用這個系統吧！



© Sammy 2000/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS

《Sumba De Amigo》
Sonic Team街機處女作～～

サンバ DE アミーゴ

推出日期：暫定12月上旬
生產商：SEGA (Sonic Team)
類型：音樂節拍

由於台灣大地震令零件供應不足，而被迫延期的Sonic Team街機作品《Sumba De Amigo》，終決定於12月推出！就在這裡跟大家先行預習一下吧！



馬來亞春色，綠野景緻艷雅～～

基本與一般音樂Game相若，《Sumba De Amigo》是以畫面顯示的提示進行輸入，而輸入的器材就是拿上手的兩支沙槌。畫面中有六個方向，根據提示(藍色圓圈)所前進的方向，玩者便跟著那方向揮動沙槌，當然要跟著拍子進行啦！當成功的時候分數便增加，下方的方格便會著色，全滿的時候便會加Rank，而失敗的話Rank便會下跌。基本上只要在歌曲結束時維持在Rank C以上便可過版。而第一版能夠以Rank A完成的話，便可選擇在Rank B或C過版時選擇不到的第三版。

第三版本身有三首歌曲選擇，除了難度較高之外，還有一個突如其來的Boxing Pose！成功的話便沒事，若果失敗的話Rank將會暴跌，對過版非常不利！因此到了第三版絕對需要眼明手快！而且是手持沙槌的關係，玩起來失手的話可能會變得很滑稽！



人物簡介



Amigo
各版中出現的遊戲主角

Linda
熱愛森巴舞的女子，2P主角

Bongo/Bingo
第二版時出現的客串人物

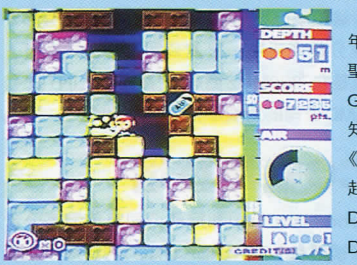
Leo/Chambal Wanba
第三版出現的客串人物

© SEGA 1999

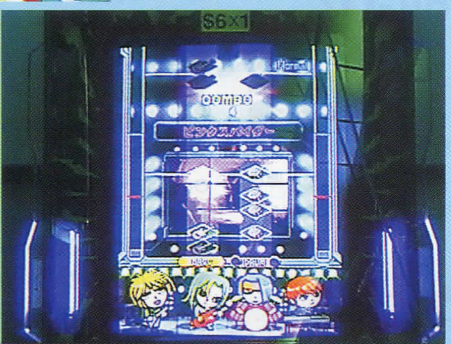
Text：綠毛小春

街頭GAME霸王ZERO

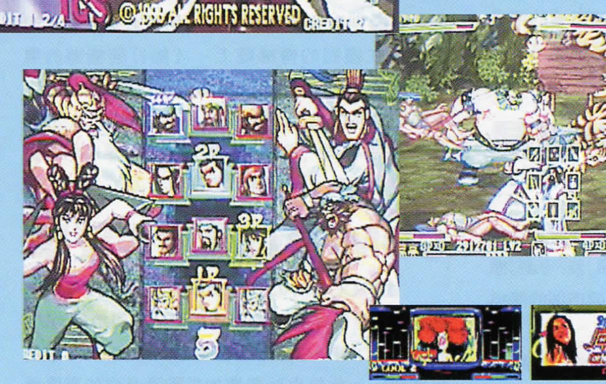
聖誕節新GAME特別多！



其實每年都係差唔多，聖誕同新年絕對有唔少新GAME返貨，等各位聖誕行街睇戲去打機都唔駛玩舊GAME；而今年亦都唔例外，暫時所知呢個12月中會返貨之新GAME就有《ROCK FEVER》、《三國戰紀 風雲再起》、《BEAT PARTY》、《Dance Dance Revolution 3rd MIX》以及《Mr. Driller》等等。



唔知大家知唔知呢隻《ROCK FEVER》係乜GAME呢？其實隻音樂GAME係由著名台灣開發商IGS(近期作品：《三國戰紀》)所開發，而最大特色就係IGS已經得到滾石唱片正式授權，《ROCK FEVER》遊戲內之大部份歌曲均可使用滾石旗下的歌曲，相信香港人玩落一定特別有親切感。同一開發商開發之著名橫向動作遊戲《三國戰紀》亦將會推出最新加強版名為《三國戰紀 風雲再起》，而今作可以選擇使用之基本角色多達11個之多，而且仲有一格「？」選角位，你話無隱藏人用都唔信啦！隻GAME將會12月中有大貨返，各位要留意喇。

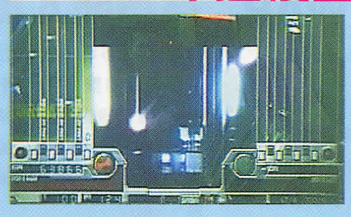


大家有無落過去尖咀金星呢？佢有部名為《BEAT PARTY》之猝碟機正在進行試玩，其實呢部機都無乜特點可言，可能隻GAME仲係開發中，所以都有少少唔係太流暢，不過D歌都算得上幾得意同幾熟悉。操作方面以五個鍵以、一個猝碟盤以及一個腳踏組成，玩法基本上同《beat mania》系列差無幾。



■咁多新GAME玩，想悶都幾難！

2000年延續音樂神話



KONAMI已經於11月19日正式成功申請《DDR》系列之特許權，而且現正申辦有關海外特許權，如果成功的話，相信可以全面封殺模仿《DDR》遊戲之開發商。嚴格咪講同類遊戲的確會有一定限制，不過亦都可以話刺激各大開發商，俾多少少心機且創意開發自己之新GAME，唔好一味得個學字。

講返新GAME情報，現時所知K記將會於2000年推出之遊戲分別有《DANCE DANCE REVOLUION 2000》同埋《KEYBOARD MANIA》；前者已經於本港進行試玩，短期內設置於灣仔遊戲機城，想試一試的話就要行快兩步去望望喇。另一隻作品《KEYBOARD MANIA》暫定明年一月推出，睇個名都知隻GAME係用KEYBOARD咪玩，不過唔知大家又知唔知其實K記今次依然係採用YAMAHA原裝配件呢？暫時所知遊戲會以YAMAHA四十八鍵KEYBOARD操作，相信都會難玩到飛起！(鋼琴就有八十八個鍵…)

最後同大家講一講就係K記仲開發緊碟系列最新作名為《beat mania III》，而呢隻GAME最大特點就係會以全新機殼開發，據聞機身底部仲會有個腳踏等大家可以手腳併用咁進行遊戲，不過最有新意都可以話係呢隻GAME會設置CD-ROM，可以放入CD以更換DATA(會係乜呢？)，至於詳細情報暫時都唔係知得太多，有消息再同大家講啦！



■現時仲申辦緊海外特許權，即係話暫時都未可以完全封殺其他國家開發商哩！



■《KEYBOARD MANIA》

© 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

算唔算係逆移植呢？





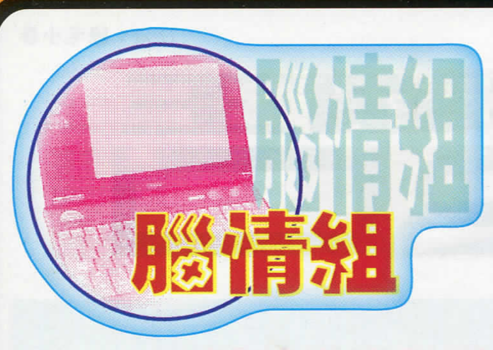
PS格鬥遊戲《Guilty Gear》各位有無玩過呢？收到最新消息SAMMY將會推出《Guilty Gear 2》之街機版，而且會使用NAOMI基板為開發平台，簡單單少少講即係遲早都係DC遊戲。講返正題，上作雖然於PS版推出，不過依然得到極高之評價，其中最大原因係多格動作圖片以及高質素卡通色處理；而今作以NAOMI姿態登陸街機市場，如果能夠於淡市推出的話可能會令到唔少機舖老闆眼鏡大跌！



■圖為最新開發中圖片



© 1999 SAMMY CO., LTD.



NOKIA展示中文WAP瀏覽器

NOKIA公司日前在其生產的7110多媒體移動電話上展示了簡體中文WAP(無線應用協議)Web瀏覽器。WAP是移動通信設備數據傳輸的最新標准，專為消費者能夠及時通過互聯網查詢飛機航班、股市行情等信息而開發。此外，它還能用於企業雇員查詢公司網絡的數據以及調用應用軟件。(IKI)

MOTOROLA與CISCO合作搞無線通信中心

由美國思科系統公司(Cisco)與摩托羅拉公司共同投資建設的無線網絡開發企業Invisix日前在英國正式成立。今年初，這兩家公司曾宣布在未來4到5年的時間將共同投資50億美元開發和推廣全球無線互聯網基礎架構和產品，工作重點是基於IP(即互聯網通信協議)網絡的系統集成。(IKI)

超越「深藍」的「藍色基因」

IBM公司近日宣布將投資1億美元，研制一種專門幫助科學工作者研究蛋白質是如何合成的超級計算機，以幫助人類更深入地認識疾病的成因及找到相應的治療方法。這種新型超級電腦「藍色基因」將裝備100多萬枚處理器，每一枚都可以在一秒種內進行10億次運算，以及一塊2英尺乘2英尺大的主板，上面可容納64枚每秒能進行1萬億次浮點運算的晶片。(IKI)

Sun版Java?

美國太陽微系統公司(Sun)近日發表了新版本Java標准和Java開發工具。新軟件的核心內容是一個稱作Enterprise JavaBeans (EJB)的編程模型，它允許程序員利用可重復使用的代碼來編寫應用軟件。「Java 2企業版」還包括一本內容詳細的用戶手冊，為客戶編制基於Java的電子商務軟件提供了極大的方便。(IKI)

極速傳說!

日前，AMD公司發布了四個版本的K6 2E嵌入式微處理器，最高運行速度可達350MHz。這四個版本分別是350 MHz和333 MHz的標准能耗微處理器，以及333 MHz和300 MHz的低能耗微處理器。(IKI)

PC與電話連起來?

Net2Phone公司發布了Net2Phone 10.0測試版，該軟件使用戶更加方便地利用互聯網實現PC-PC或PC-電話的聯絡。用戶僅需一台上網電腦、聲卡、揚聲器和麥克風，就可以利用Net2Phone 10.0軟件實現網際語音交流。新版軟件對原有版本的界面進行了修改，使按鈕的效果更加直觀，亦增加了網絡傳真和語音郵件的功能。(IKI)

高智能人鍵合一登場!

12月6日，美國新思公司和深圳金培電子有限公司宣布雙方聯合研制出了高智能人機界面鍵盤。這種新型高智能鍵盤揉合了網絡智能MOUSE、三能中文手寫、自定義快捷鍵等功能，將人與計算機的交流和溝通帶入了一個新的境界。(IKI)

MP3播放機diGO?

日本東芝公司發布了它所生產的第一款便攜式數字音樂播放機diGO。本月25日，這款播放機將在日本全面上市銷售。diGO支持MP3和SolidAudio格式文件，銷售時將隨機捆綁一個數字音樂專輯；該產品長3.4英寸，寬2.1英寸，厚0.4英寸，重1.8安士(約50克)，建議零售價295美元。(IKI)

WAP通信已成大勢

日本目前在WAP開發上處於世界領先地位，相反在軟件業具有強大優勢的美國卻因為限制太多反而瞠乎其後。2月，日本電信企業NTT推出了一項與WAP標准相兼容的電信業務，目前已經發展了近200萬名用戶。這種電信業務提供的服務有通過手機購買和出售股票、向旅館預訂房間、預訂機票、接收時事體育新聞、閱讀辦公室電腦系統傳送過來的電子郵件等。

據日本政府部門估計，日本國內的無線Web通信市場正處在一個高速增長的時期，五年內市值可達1300億美元。另據預測，歐洲市場的增長潛力同樣令人鼓舞，當地的手機用戶現在已經達到1400萬，到2003年可望再增加1億。(IKI)

Y2K問題不會影響晶片價格

一家半導體市場調查公司近日繼續對晶片價格和半導體行業收入增長前景持「謹慎」及「悲觀」態度，但該公司卻預測Y2K問題不會引起市場的價格動蕩。

Advanced Forecasting的創始人及總裁Moshe Handelsman認為，一些IT業界分析師將Y2K問題視為近期DRAM價格劇烈波動的原因，這種看法太過單純。Handelsman表示，庫存量、生產能力、行業增長情況、終端設備價格、大宗設備開銷等因素都會對DRAM的價格及其行業利潤產生各種影響。(IKI)

INTEL新技術，800MHz傳説

來自INTEL公司的工程師在會上介紹了公司對0.18微米CMOS(互補金屬氧化物半導體)制造技術的改進。此技術名為"凹口聚合"，將晶體管門寬度由0.13微米降低到0.1微米。此舉不僅減小了晶體管的尺寸，提高了電子性能，而且降低了電流損耗及增強了電流強度。這意味著處理器的工作電壓可以低於常規0.18微米處理器。

INTEL表示公司開發的新一代"奔騰III"處理器，其時鐘頻率已經超過800MHz，並且已有部分產品到達分銷商手中，只是公司尚未正式宣布。而此舉也是在"800MHz處理器"競爭中，INTEL公司迎戰AMD公司的重要舉措之一。(IKI)

新ICQ病毒登場

Trend Micro公司和冠群公司日前發表公告稱，一種被稱為"ICQGREETING"的特洛伊木馬病毒最近被發現。這種病毒通過自動發出空白無主題的電子郵件進行傳播，僅僅只攜帶一個文件名為"Icq_Greetings.exe"的郵件附件。這種病毒可以在運行Windows 95/98，NT或者2000的系統上運行，另外，它還需要訪問Microsoft Outlook，以便能夠通過電子郵件復制自己。這種病毒包含有一個2000年的計時器，因為它的發作時間預定在2000年1月1日。發作之後會試圖格式化一些常用的驅動器，包括標準軟盤驅動器A和B，以及經常使用的硬盤驅動器D等。不過，據冠群公司稱，這種病毒本身存在代碼錯誤，無法順利格式化驅動器。但由於它自身復制大量垃圾郵件，因而存在阻塞全球電子郵件系統的潛在威脅。(IKI)

新型CE NOTEBOOK現身

日前，惠普和NEC在日本展出了新型號的CE手提電腦。惠普公司將推出的是Jornada系列的新產品，大小相當於最新型號的Palm Notebook。NEC展出的Mobile Gear II MC/R730F則具有識別指紋的先進功能，用戶必須將自己的手指放在機器的傳感器上，才能打開機器的電源。這款基於CE的手提電腦預計在明年1月推出市面。COMPAQ公司也將在明年同期推出一款基於CE的新機器，它對用戶的保護措施是將所有重要數據存儲在一張可拆卸的存儲卡上。(IKI)

COMPAQ歐洲大反擊

由於COMPAQ在歐洲缺乏統一定價機制，近年來備受Dell等PC廠商的威脅，為重拾歐洲PC戰場，COMPAQ計畫將在全歐洲販售的PC產品價格統一。此外也計劃增加在歐洲合作的零售商數目，目前康柏在歐洲約有2萬家的合作經銷商。COMPAQ計畫至2000年下半時，一些不直接販售康柏PC的零售商，將可獲得授權，在零售商店中進行COMPAQ產品的銷售及行銷工作，同時可獲得COMPAQ支付的酬費。(IKI)

TEXT: IKI

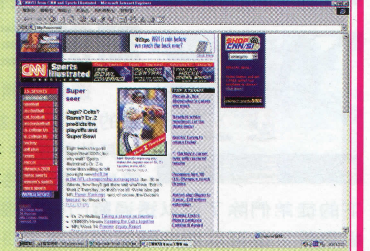
網上「睇肉」(體育呀～)新聞

「I hope this match never end～」

大家可記得上述副題的說話是出自何許人？相信絕大部份的男孩子也能回答是「傑斯」(不是《餓狼》那個)，實在香港的青少年大部份也缺乏運動，然而留意運動新聞的卻又比比皆是。可不是麼？試問那個男孩子不愛藍球、不愛NBA？又有多少個男孩子不愛足球、不愛追看世界杯？雖然從報章或新聞報導中也可得知每日體壇的資訊，但作為一個CYBER人，若不懂上網取得第一手資料始終是說不通的。今次我們將會刊登數個與運動新聞相關的網站，但願各位喜歡。

CNN ／ SI

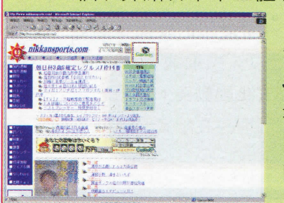
http://cnnsi.com/



以專門深入報導見稱的「CNN」新聞電視台的官方網頁，在Click進「Sport Corner」後，便可在「Sport illustrated」中瀏覽多項最新體壇資訊，當中更包括了美國的四大類運動：足球、美式足球、棒球及籃球的資訊。留意這個網頁是以英文為主的。

Nikkan Sports News

http://www.nikkansports.com/



一個以介紹日本本土體壇資訊為主的網頁，當然這個網頁是以日文為主的(廢話‥‥)。內容方面也是異常豐富，除了介紹職業棒球、J-LEAGUE、‥‥賽馬等運動項目的最新資訊外，當中亦包括了藝能方面的新聞，有興趣者大可Click進網頁內一看。

Mainichi Interactive

http://www.mainichi.co.jp/



同樣是以介紹各種運動項目如職業棒球、J-LEAGUE、‥‥賽馬等的最新資訊外的HOMEPAGE，內容方面也可算是不過不失，當然亦載有有關藝能方面的新聞，有興趣者大可Click進網頁內一看。

Sport 報知

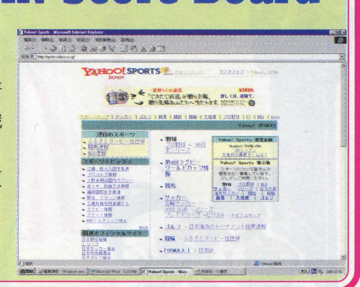
http://www.yomiuri.co.jp/hochi/home.htm



報知新聞的HOMEPAGE，在MENU選項中，只要Click進速報News的部份，便可得到職業棒球、J-LEAGUE、‥‥賽馬等運動項目的最新資訊。網頁首頁的設計予人深刻的印象。

Yahoo！ JAPAN Score Board

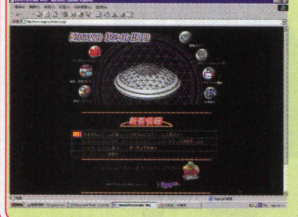
http://sports.yahoo.co.jp/



日本最大的瀏覽網頁，內容包羅有，除了一般的最新體壇資訊，更有不少項目如職業棒球、J-LEAGUE、GOLF、相撲、賽馬等運動項目的過往戰績的資料。此外，當中更有最大的LINK SITE，是一個不能錯過的網頁。

中日 Sport

http://www.chunichi.co.jp/chuspo/



中日Sport的HOMEPAGE，內容非常充實，只要Click進「Dragon」、「grampus」的情報Corner，便可瀏覽多項最新體壇資訊。另外，網頁中亦包括了「Sport NOW」、「藝能NEWS」及「Motor Sport」多個情報Corner，有興趣者大可Click進網頁內一看。

ESPNET SportsZone

http://espn.go.com/



一個由美國專門報導體壇資訊的「ESPN」新聞電視台的HOMEPAGE，是以英文為主的網頁。當中最吸引人的，相信是有關NBA的報導。網頁內擁有最大的Link集，幾乎所有與NBA相連的網站資料也落齊！總之，是NBA Fans就絕不能錯過這網頁！

TEXT：IKI

西風狂詩曲2 暴風雨

韓式RPG的魅力



還記得去年的韓國熱嗎？相信許多玩家對當時眾家廠爭相引進韓國遊戲的情況仍記憶猶新，雖然在時間的考驗下，有不少產品早已銷聲匿跡，但是也有少數作品仍因其優秀的品質在市場上屹立不搖，由旭力亞所代理的《西風狂詩曲外傳》便是一個例子。現在，繼《西風狂詩曲外傳》之後，旭力亞又即將引進《西風狂詩曲2》，二代將是一個全新型態的遊戲，除了具有角色扮演遊戲的特質，還融入了冒險、策略、養成等要素，提供玩家更多元化的樂趣。



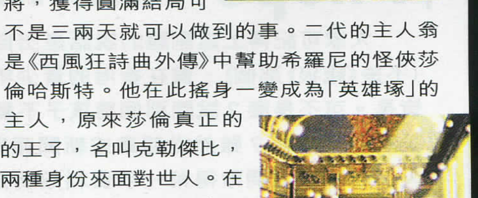
遊戲特色



《西風狂詩曲2》將比外傳更趨近於日式風格，不但人物造型較為活潑亮麗，整個背景也明亮了許多。二代的場景部份，是以3D繪製再輔以2D軟體修飾而成，但是並不強調寫實，而是運用了許多特效，使畫面如童話世界般親切迷人。另外值得一提的是，這款遊戲的動畫量驚人，不但片頭及過場都有，片尾動畫就有整整四十分鐘！由於資料量太過龐大，只好獨立成一片光碟，可說是史無前例的大手筆。



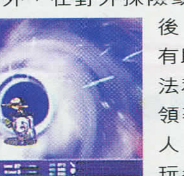
仍然龐大的二代故事



二代的故事仍然相當龐大壯闊，計有五十萬字的劇本，詳細的描寫了劇中人物的悲歡離合，要過關斬將，獲得圓滿結局可不是三兩天就可以做到的事。二代的主人翁是《西風狂詩曲外傳》中幫助希羅尼的怪俠莎倫哈斯特。他在此搖身一變成為「英雄塚」的主人，原來莎倫真正的身份竟是番迪來建王國的王子，名叫克勒傑比，由於身世坎坷，才會以兩種身份來面對世人。在此代的故事中，番迪來建王國的王權落入了宵小之手，克勒傑比於是在「英雄塚」訓練菁英戰士，希望有一天能夠復興皇室，奪回屬於他的王權。



新的主角



遊戲一開始玩家將在「英雄塚」藉由一場場的戰鬥，來訓練同樣想復國的伊莉沙白公主和其他的伙伴，增加她們的經驗值，進而提昇等級。訓練過程中，閣下的徒弟們除了可以透過戰鬥得到經驗值來昇級之外，還可以通過特定的訓練項目來增加能力值，另外，在野外探險或遇到特定事件之後，也可以得到一些有助於提昇功力的魔法和物品。當遊戲進行到後期，玩家將率領著您的部隊，深入敵境殺滅邪惡的敵人，此時，遊戲將以RSLG的型態展現，玩者必須詳細的擬定攻守的策略，才能順利過關斬將。

發行商	旭力亞資訊
發售日	12月
遊戲類型	RPG
系統需求	WIN95/98

登場人物

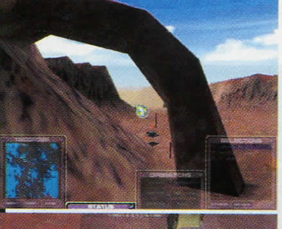
伊倫
番迪來建・伊莉莎白
番迪來建・瑪連
史賓莎・凱薩琳
奧斯汀・歌坦娜
瑪露蓮・琳娜
莎倫・哈斯特／克勒傑比
安妮・瑪德蓮娜
白金翰・奧菲莉
莎德
番迪來建・李察

TEXT：IKI

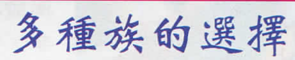
Star Trek New Worlds

星際戰爭揭開新一頁






發行商：Interplay
發售日：已發售
遊戲類型：策略
系統需求：WIN95/98



以往的即時戰略遊戲，士兵都只是在地上走動，再加上畫面大多是鳥瞰或45度視角。不過今次的《Star Trek New Worlds》則不同，首先，這個遊戲的兵種是以太空船為主，所有部隊都可以在空中自由飛舞，其次就是為了表現太空船四面八方的情況，加入了多重視點。

遊戲特色

過往的即時戰略遊戲，雖然亦有以外太空作為背景，但內裡的環境設定卻比較簡單，只顧及地形對移動力的影響。但在《Star Trek New Worlds》內，戰場的環境則複雜得多了。除了地形外，各個地區更會有不同的地心吸力和磁場，這除了對移動力外，更會對各武器的性能、裝備和故障率有一定程度的影響。

和其他即時戰略遊戲一樣，《Star Trek New Worlds》的玩法也是先搜集資源，再興建基地和建立部隊，到最後才和敵人決一死戰。至於玩家可選擇的種族，則有Federation、Klingon和Romulans，各族除了有自己的設施和武器外，他們的文化和價值觀更會限制玩家的行動和策略。以Klingon為例，由於他們受其道德所限，故在作戰時並不對手無寸鐵的平民作任何攻擊。



多種族的選擇



除了上述的不同外，和種族亦有自己的故事發展路線，玩家若要真正爆機，便要每一個種族也得玩完，大大增加了遊戲耐玩度。此外，作為《Star Trek》系列的新一集，除了遊戲內炙手可熱的人物和武器外，今次更新加了Cloaking Disruptor Tanks、Hydroponics Bays、Photon Artillery Launchers等多種新武器。敵人方面，除了原有的三個種族外，玩家更有機會與一個來自Alpha Quadrants的新種族交手，並且在戰鬥的過程中找到Black Nebula的秘密。本遊戲暫定於本年秋季發售，而為了享受動人的3D效果，當然要配備3D加速卡啦！

TEXT：IKI

Omikron:The Nomad Soul

即使初哥也很易上手的AVG！

近年來，PC的AVG遊戲好像沉寂了，假使有的話，也會因為當中的謎題太刁轉而令人卻步，而以下介紹的《Omikron:The Nomad Soul》則有可能打破閣下對AVG遊戲的偏見。

發行商：Eidos
發售日：已發售
遊戲類型：AVG
系統需求：WIN95/98



遊戲特色

遊戲中，玩者是身處在一個不知名的城市內，當中所碰到的東西諸如塞車、乘升降機等事物卻是每個人日常生活中也會遇上的事宜。亦正因為如此，從這些事物所衍生的謎題對於玩者亦很容易解決。舉個例說，當玩者在警局門口遇上一個密碼鎖時，大家很自然便會想起自己身上的警員證，只要將證件往密碼鎖上一拉，門便會自動打開。此外，遊戲中所描述的城市生活亦很細緻，一些和遊戲無關的生活瑣事亦會表現出來。和其他遊戲相比，加入一些瑣事不但能增加變化，同時亦令遊戲更接近真實。

至此，可能有人問：為甚麼遊戲如此著重真實性呢？其實，除了要增加玩家的投入感外，最重要的是體現遊戲的設計信念：每個謎題都有很多解決辦法。若果遊戲世界和玩者所處的相似，那麼玩者便可透過日常經驗想出千百萬種的解決方案。

各種親切的系統

《Omikron:The Nomad Soul》的另外一個特點，是遊戲中加入了格鬥的玩法。當玩者遇上敵人時，遊戲便會以格鬥形式進行，玩者這時要以拳腳來解決問題了。當然，透過《Omikron》獨有的謎題機制，用其他方法打倒對方亦是可以的。

此外，遊戲亦加入了方便玩者的設計。在遊戲中，玩者有一架車可供使喚，該車設有記憶系統，並可自動到達目的地。這對車多路窄的城市而言，加入這種設計實在可以減少玩家找尋地點的時間，從而更快完成遊戲。

後記



《Omikron》最突出之處，相信是謎題接近現實生活，令人不難想到解決辦法。比起那些太富有「創意」(其實是太自圓其說)，謎題令人百思不得其解的AVG遊戲來說，《Omikron:The Nomad Soul》實在是容易得多。

TEXT：IKI





讓你感受台灣的職業棒球

職業棒球球隊自1989年正式在台灣成軍，經過整整十個年頭，至今已逐漸發展成倍受全民喜愛的運動。在這十年間風風雨雨一路走來成長路倍極艱辛，但憑著各球團堅定的毅力及球員們永不氣餒的運動精神，再加上球迷們熱情的支持與鼓勵，職棒依舊屹立不搖。現在次方科技獲得中華職棒聯盟的授權，因而誕生了這款以3D製作的《VR中華職棒》。

令人熱血沸騰的OP

一開始進入遊戲，首先是一段球員精彩動作的實況轉播OP。這段具藏價值的OP，是特別情商當地體育台集合其多年轉播球賽之精華片段，再加上製作小組運用電腦動畫合成的特效剪輯而成。如果閣下是球迷，則絕對不能錯過這一段。就算閣下是剛入門，相信看了這段動畫剪輯已令閣下從此對台彎的職棒改觀。







多款模式任你玩





在選單畫面中，美術設計人員匠心獨具的設計，讓玩家可以很清楚的看到遊戲共提供了六個選項可選擇，其分別為表演賽、聯盟賽、錦標賽、明星賽、練習模式及選項，以下，筆者將一一為各位說明這六個單元內容。



1) 表演賽：玩家自行選擇兩支球隊進行一場典型的比賽，每場比賽前可選擇球場、設定先發球員名單、氣候因素…等等。

2) 聯盟賽：如果玩家選擇聯盟賽，即表示遊戲是以聯盟整個季賽來統計成績，在賽程的安排方面，是以聯盟當年公佈的賽程為準。比賽結束電腦會自動記錄球隊及個人成績，經排行榜即可清楚快速地看出個人及團隊的記錄，做為聯盟成績及排名的參考。

3) 錦標賽：錦標賽是將聯盟六支球隊依喜愛安排進行一場單巡迴淘汰賽，是一種可以較直接分出勝負的比賽方式。

4) 明星賽：說到明星賽，想當然就是以當季成績優異的明星球員作對抗賽，這部份的靈感是來自聯盟每年皆舉辦且大受球迷歡迎的紅、白明星對抗賽，對於擁有自己偶像明星球員的球迷及玩家們，這想必是最受歡迎的單元。在明星賽單元裡面，為了更增添遊戲的樂趣，製作小組還將其細分成兩的項目，分別為明星對抗賽及全壘打比賽，讓玩家感受全力揮擊出全壘打時的喜悅。在球棒一擊中球並飛上天空的過程中，電腦會自動運算玩家擊球的速度與落球點的距離，讓閣下更能清楚掌控自己揮擊的能力。當全壘打擊出，而全場觀眾的歡呼及空中燃起的煙火，更讓人有如置身現場一樣。

5) 練習模式：對於新手而言這個選擇就派上用場了，此部份亦依玩家想扮演角色分別設計了打擊練習、投球練習及守備練習三種模式。玩家可設定投手投球的方式，包括球路及進壘點，還有投手投球時的姿勢、左右手等，然後選出要練習的球員，接著就能上場練習了。

創造最強球手傳說

在球員編輯器裡，玩家可以非常清楚地看到目前聯盟登錄球員的最新資料，包括球員基本資料如照片、生日、背號、投打位置、慣用手、身高體重、膚色等，或是目前比賽的投打、守備記錄的完整資料。如果玩家想要加入新球員或更動球員資料，甚至要加入自己創造的球壇新秀，皆可藉由此編輯器上的存檔、新增球員、刪除球員、重整資料等選擇，輕鬆自在的修改。因此，只要聯盟一有球員最新異動，玩家亦可藉網路的最新資訊，在同一時間進行資料的修改。



另外，在球員編輯器裡還有一項重要的設定是與球賽進行息息相關的，那就是球員參數的設定。玩家在進行比賽之前，可在這裡先將球員的體能狀態做個調整，比如打擊者的參數設定裡，就可以設定其揮棒速度的快慢、攻擊反應力的大小，以及攻擊能力的強弱等。而投手參數設定部份，則包含有投球姿勢、投手控球力、球種及球種之最大球速、最小球數之參數以及其變化度的大小。其中還有招牌明星球員動作可供挑選，讓您新增的球員新秀宛如職棒明星球員。經過球員參數的仔細設定，將會讓遊戲進行時更增添參與感，使得球賽更是娛樂效果十足。

TEXT：IKI

風雲王座1.09版

發行商：傑誠資訊
發售日：12月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

繼續在網上廝殺罷！

自傑誠資訊在推出《神示錄2網路版》後，將再度加強網路遊戲的性能，並推出更具迫力的新作，以下介紹這款網路遊戲不但可容納數萬人進行遊戲，對網路的需求更是大幅降低，只要使用一台舊型的2.4K的MODEM(！！)，即可享受與數千人連線的樂趣，不用再為「網路塞車」而煩腦。(目前市面出售的MODEM皆為56K)



點只是簡單道具？

遊戲中所有動物植物皆利用「大自然系統」模擬出其成長及蛻變過程，玩家可自行培養動物或植物，而這些動植物長成後都可成為有用的物資，玩家可用來自給自足，又或是拿到市場拍賣給其它玩家來換得金錢。至於在礦物方面，玩家也可以發展採礦技能，並添購採礦工具後，出發採採大自然中各類礦物，而取得的礦物則可用在發展科技及製造武器及防具上。

無丈高樓從地起

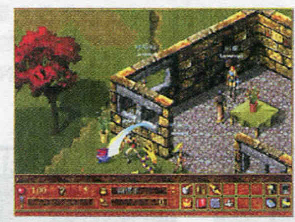
遊戲中各類型的建築物皆由玩家親手建造，讓玩家充份表現創意及構思，只要玩家喜歡，可以在虛擬世界中的任何地方，開始建造自己的天地。如果對於喜歡佈置的玩家，也可以在建築的四周種植不同品種的花草樹木及盆栽，美化一下家園，不過各位亦需要慎選地理位置後始可開始進行，否則以後的發展及保護領土的工作將會變得很沉重。

當玩家組成的國家，並擁有足夠的建設後，便可以投入資金及礦物，指派具有打造裝備技能的玩家，開始製造各類武器及防具，並為新裝備命名。至於裝備的品質及效用，皆取決於打造師的技術、使用的金屬純度、合成的礦物及煉造時間，所以每個國家所發展出的風格皆是不一。當然國家所生產的產品，可以收藏在國庫中，以備發生戰爭時，有足夠的軍備，同時也可以內銷給國民及外銷給其它國家，當國家的製造技術不足時，暫時向別國進口裝備也是求自保的方式之一。



真實的制度

一群志同道合的網路玩家，可以自行創立國家並經由國民繳納國稅充實國庫，讓國家擁有足夠的資金及所需的礦產後，便可交由擁有建築技能的玩家開始著手建造國家的科技及防禦建築。因此網路玩家間的互助及互動(互惠互利)在該遊戲中，更顯得格外重要。另外，既然是玩家所組成的國家，故在人事管理方面也是不能欠缺的。



首先，國家人事可分為十個階層，每一個階層可由國王訂定職稱及職務，遊戲的系統會依照職務給予不同的權限，讓國王可以將國家發展及保衛國土的責任，交由其它玩家全權處理，以加速國家發展及加強國土安全。至於國家的法律、人民服利、大臣薪餉、以至國家是屬於君王制度或是民主制度，皆可由國王制定。在外交方面，國王可以與別國建立邦交國，戰爭發生時可以請求邦交國支援作戰，平時兩國生產的食物或裝備還可以進行貿易。



充實的網上溝通功能

遊戲中備多種線上溝通功能：1)一般交談-與身旁的玩家進行交談。2)飛鴿傳訊-送訊息給某位玩家。3)閒聊頻道-提供全部線上玩家閒談。4)國家頻道-提供同一國家國民交談。5)拍賣頻道-提供玩家交易物品裝備。6)國家公告-提供發布國家消息。7)消息頻道-遊戲中搖言或動態消息



無職業分別的RPG

每位玩家剛開始進行遊戲時，並無職業的分別遊戲中有各種不同的技能提供玩家選擇，依照玩家的遊戲方式及玩法的不同，扮演的角色也會受到玩家行為影響，而形成獨特的專長。在一個國家中，也正需要擁有不同特長的角色，來協助國家發展，相反的每位玩家也需要國家來保障自己的安全及享受國家科技發展所帶來的財富。



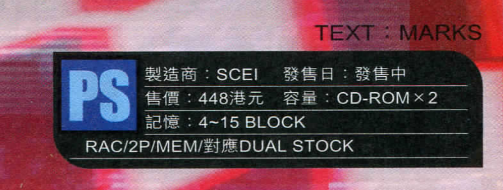
國家前途掌握在你手中

當每一個國家努力發展及建立國家文化的同時國家的制度也漸漸成熟，資源及領土影響到國家發展，並成為各國戰亂的起因，自己的國家是否會因戰亂而瓦解，國民是否會對國家失去信心，這將考驗著國家的實力，如何讓自己的國家在廣大的虛擬世界中，佔有一席之地？如何進一步達成第一大國的目標？民主制度是否能戰勝君主制度呢？這些都只有等待各位來證明一切。

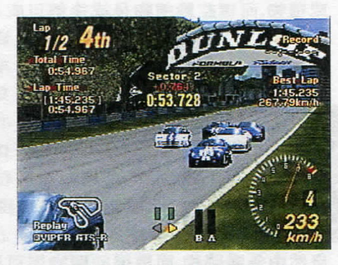




TEXT：MARKS



GRAN TURISMO 2™ THE REAL DRIVING SIMULATOR 車種資料大全

眾機迷期待而久的賽車遊戲—《GRAN TURISMO 2》終於推出，而今集會分為ARCADE和GRAN TURISMO兩隻DISK來進行遊戲。今期將會有《GT2》新增要素介紹，以及公開所有賽事的隱藏車資料，和GT2的基本車款，而賽道攻略和LICENSE攻略將會在下期刊登。



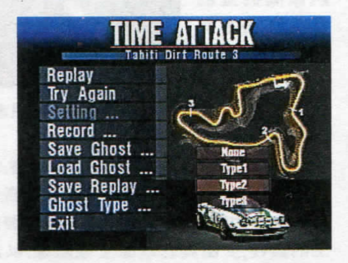


ENDING MOVIE？

在《GT2》裏，讀者除了可以看到漂亮的OPENING和DEMO之外，其實ARCADE DISK還會有ENDING MOVIE存在。這MOVIE分為ARCADE MODE和GRAN TURISMO MODE兩段不同的ENDING，只要完成特定的條件就會出現。在Goodies畫面中，按下NEXT掣便可到圖片的中的畫面。

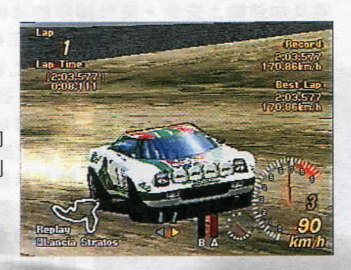
有鬼出現呀

鬼？不要以為是非常可怕的鬼魂。其實「鬼」是指新增在DIRT MODE的「GHOST」要素。它會在玩者跑了一圈後，以玩者之前的跑法出現，從而讓玩者可以更了解及改進自己的跑法，以及以假想敵使玩者製造更好的成績。雖然這種要素曾出現在很多賽車遊戲之中，但都只得一種表現方法，而《GT2》就特別準備了三種讓玩者選擇。

REPLAY新睇法

在很多賽車遊戲中，REPLAY的功能都是用來讓玩者觀賞自己剛才賽道上的英姿，就算前作《GT》亦是同樣。不過《GT2》的REPLAY就有另一個功能，因為今集REPLAY加入了「INDICATOR」，而它會顯示玩者剛才在駕駛時的行動，從而讓玩者根據這些資料來改進自己的缺點。



© Sony Computer Entertainment Inc.All manufactures,cars,names,bands and associated imagery featured in the game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.all rights reserved.

OFFICIAL PRODUCT

賽事隱藏車大公開

GRAN TURISMO MODE

LICENSE

"LICENSE中的每個課程都會分為金,銀,銅三個不同的等級,而當玩者取得該課程中的最佳成績時,就可獲得金等級.只要LICENSE中十個課程全數取得金等級,玩者便獲得該LICENSE的隱藏車,而每個LICENSE都會準備了一輛不同的,等待玩者的挑戰.以下就是每個LICENSE的隱瞞車:"

LICENSE	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
國內B級	SPOON SPORTS S 2000	\	FR	273ps	1100kg
國內A級	Concept Car	\	MR	220ps	980kg
國際C級	*GTO LM Edition	\	4WD	623ps	1280kg
國際B級	*CR-X delsol LM Edition	\	MR	626ps	890kg
國際A級	*FTO LM Edition	\	4WD	557ps	930kg
SUPER級	*GT-ONE (TS020) Racer Car	99	MR	682ps	900kg

GRAN TURISMO LEAGUE

GT EUROPE LEAGUE

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	*Castrol Supra GT	96	FR	695ps	1150kg
2ND	*ZEXEL SKYLINE	97	4WD	680ps	1180kg
3RD	*KURE SKYLINE R33	97	4WD	680ps	1180kg

GT PACIFIC LEAGUE

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	*NISSAN 300ZX-GTS	97	FR	682ps	1180kg
2ND	*RX-7 LM Edition	\	FR	559ps	960kg
3RD	*HKS DRAG 180SX	\	FR	1026kg	980kg

GT WORLD LEAGUE

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
\	R390 GT1 LM Race Car	98	MR	673ps	1180kg

SPECIAL EVENT

FF Challenge

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MUGEN ACCORD SiR-T	\	FF	193ps	1300kg
2ND	Tom's T111	\	FF	175ps	1020kg
3RD	MUGEN PRELUDE Type S	\	FF	214ps	1310kg

FR Challenge

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	SILEGHTY	\	FR	204ps	1170kg
2ND	nismo 270R	\	FR	268ps	1240kg
3RD	MAZDASPEED RX-7 GT-C	99	FR	298ps	1280kg

Midship Challenge

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	TRD 2000GT	\	MR	270ps	1290kg
2ND	TOM's TO20	\	MR	234ps	1220kg
3RD	GT40 Race Car	69	MR	499ps	998kg

4WD Challenge

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	LEGACY TOURING WAGON GT-B	96	4WD	278ps	1430kg
2ND	nismo 400R PRECEIDING	\	4WD	399ps	1550kg
3RD	MiNe's R32.5 SKYLINE	\	4WD	627ps	1500kg

Light Weight K Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MUGEN BEAT	\	MR	62ps	760kg
2ND	DEMIO A-Spec	97	FF	101ps	820kg
3RD	MUGEN CR-X PRO.2	\	FF	158ps	1000kg

Global Compact Car Gup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	Vitz F	99	FF	68PS	820kg
2ND	Clio 16V	\	FF	108ps	1095kg
3RD	Lupo 1.4	\	FF	75ps	864kg

Luxualy Sedan Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	ACCORD TYPE R	\	FF	210ps	1344kg
2ND	CHASER TRD Sports X30	\	FR	317ps	1470kg
3RD	GT-R Autech Version	\	4WD	298ps	1560kg

Muscle Car Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	PT Spyder	\	MR	225ps	1225kg
2ND	COBRA	67	FR	429ps	1068kg
3RD	PHAETON	\	FR	510ps	1600kg

World Open Car Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MAZDASPEED ROADSTER A-SPEC.	\	FR	143ps	1040kg
2ND	MR-S SHOW VERSION	97	MR	137ps	970kg
3RD	*Concept Car LM Edition	\	MR	534ps	900kg

Historic Car Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MUGEN CR-X PRO.3	\	FF	167ps	1140kg
2ND	EUROPA	\	MR	127ps	730kg
3RD	XYR CELICA SHOW VERSION	99	FF	185ps	1140kg

GT Wagon Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	Impreza WAGON WRX STi Version V	98	4WD	287ps	1310kg
2ND	MUGEN ACCORD Wgaon	\	FF	200ps	1430kg
3RD	STAGEA 260RS Tuned by NISMO	\	4WD	348ps	1720kg

80's Sports Car Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MUGEN CIVIC FERIO	\	FF	167ps	1130kg
2ND	MUGEN CR-X PRO.3	\	FF	167ps	1140kg
3RD	MUGEN CIVIC TYPE R	\	FF	181ps	1060kg
4TH	MUGEN INTEGRA T	\	FF	197ps	1080kg
5TH	*SKYLINE Silthovette Formula(R30)	\	FR	563ps	960kg

Grand Touring Car Trophy

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	*DAJSHIN Silvia	99	FR	419ps	980kg
2ND	* Castrol MUGEN NSX	\	MR	617ps	1180kg
3RD	*SKYLINE UNISIA JECS	99	4WD	712ps	1180kg

Pure Sports Car Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	TOM's Angle T01	\	MR	158ps	1700kg
2ND	Tuscan SPEED SIX	\	FR	367ps	1060kg
3RD	ZZ III	\	MR	187ps	670kg

Tuned NA Car No.1 Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	Spoon CIVIC Sports Type R	\	FF	215ps	820kg
2ND	Spoon CIVIC Sports Type R	\	FF	215ps	820kg
3RD	SPOON INTEGRA Sports TYPE R	\	FF	263ps	900kg

Tuned Turbo Car No.1 Cup

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	nismo 400R	\	4WD	399ps	1550kg
2ND	MiNe's SKYLINE GT-R33	\	4WD	627ps	1540kg
3RD	MiNe's SKYLINE GT-R33	\	4WD	627ps	1540kg

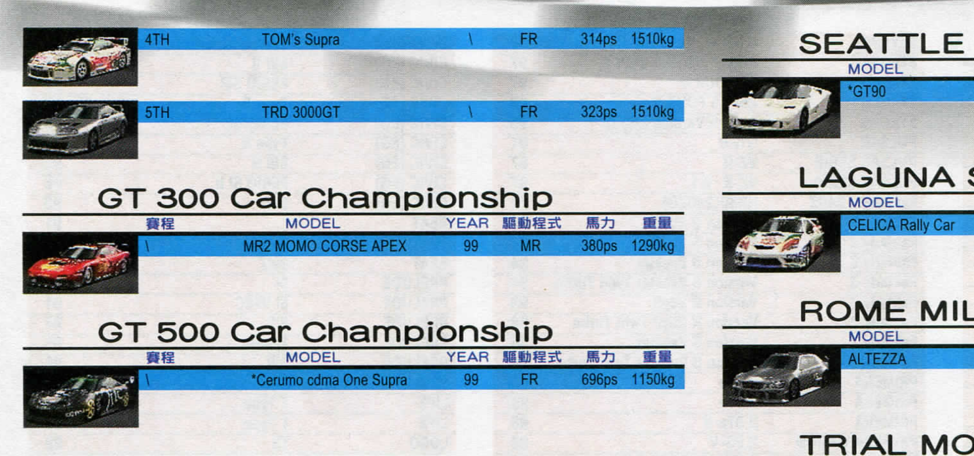
Gran Turismo All Stars

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	MiNe's LANCER EVOLUTION V	\	4WD	419ps	1080kg
2ND	MiNe's SKYLINE GT-R34	\	4WD	627ps	1540kg
3RD	Speed 12	\	FR	819ps	950kg
4TH	*ZZ II	\	MR	597ps	1020kg
5TH	R390GT1 Road Car	97	MR	356ps	1000kg

Super Touring Trophy

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
1ST	TRD 3000GT	\	FR	323ps	1510kg
2ND	CAMARO Z28 30th Anniversary	97	FR	290ps	1561kg
3RD	TRD 3000GT	\	FR	323ps	1510kg

OFFICIAL PRODUCT



4TH	TOM's Supra	\	FR	314ps	1510kg
5TH	TRD 3000GT	\	FR	323ps	1510kg

GT 300 Car Championship

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
\	MR2 MOMO CORSE APEX	99	MR	380ps	1290kg

GT 500 Car Championship

賽程	MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
\	*Cerumo cdma One Supra	99	FR	696ps	1150kg

ENDURANCE

GRAND VALLEY SPEEDWAY 耐久 300 km

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
*R390 GT1 LM Edition	97	MR	642ps	1000kg

Apricot Hill 200km 耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
*VIPER GTS-R	\	FR	700ps	1247kg

SEATTLE 100 Miles耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
*GT90	\	MR	727ps	1452kg

LAGUNA SECA 200 Miles耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
CELICA Rally Car	\	4WD	577ps	960kg

ROME MILLENNIUM 2HOURS耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
ALTEZZA	\	FR	599ps	1030kg

TRIAL MOUNTAIN 30LAPS耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
DENSO SARD Supra	99	FR	696ps	1150kg

SS.ROUTE 5 NIGHTER 50LAPS 耐久

MODEL	YEAR	驅動程式	馬力	重量
LANCER EVOLUTION VI Rally Car	99	4WD	467kg	1030kg



ARCADE MODE

LICENSE	MODEL	出現RACE	驅動程式	馬力	重量
沒有	PEUGEOT 306 RALLY CAR	Tahiti Road	FF	225ps	1160kg
	DAIHATSU storia X4 RALLY CAR	Midfield Raceway	4WD	155ps	840kg
	RENAULT Clio sport V6 24V	High Speed Ring	MR	253ps	1250kg
國內 B級	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV RALLY CAR	Super Speedway	4WD	280ps	1350kg
	ASTON MARTIN V8 Vantage	Seattle Short Course	FR	558ps	1990kg
	VENTURI ATLANTIQUE 400 GT	Rome Short Course	MR	414ps	1150kg
國內 A級	MINI Cooper 1275S MK1(RALLY CAR)	Red Rock Valley Speedway	FF	75ps	700kg
	The New Dodge VIPER GTS	Seattle Circuit	FR	456ps	1531kg
	RUF CTR 2	Rome Circuit	4WD	580ps	1380kg
國際 C級	Volkswagon GOLF RALLY CAR	Grindelwald	FF	225ps	1238kg
	TOYATA CELICA GT-FOUR RALLY CAR	Laguna Seca Raceway	4WD	255ps	1350kg
	JAGUAR XKR Coupe	Apricot Hill Speedway	FR	375ps	1840kg
國際 B級	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III RALLY CAR	Tial Mountain	4WD	260ps	1260kg
	VECTOR M12	Clubman Stage Route 5	MR	497ps	1636kg
	LANCIA STRATO'S RALLY CAR	Grand Valley East Section	MR	240ps	980kg
國際 A級	Ford ESCORT RALLY CAR	Grand Valley Speedway	4WD	304ps	1230kg
	TOYATA CELICA GT-FOUR RALLY CAR	Special Stage Route 5	4WD	300ps	1380kg
	TVR Tuscan SPEED SIX	Autumn Ring	FR	365ps	1060kg
SUPER級	SHELBY COBRA Daytona Coupe	Test Course	FR	395ps	1043kg
	LISTER STORM	Deep Forest Raceway	FR	602ps	1438kg
	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI RALLY CAR	Rome-Night	4WD	298ps	1030kg

TOYOTA

Car	Model	Year
MR	Spider	96
MR2	600G-Limited Super Charger (AW11)	86
MR2	G-Limited	96
MR2	GT-S	96
MR2	G-Limited	98
MR2	GT-S	98
ARISTO	3.0V	91
ARISTO	S300	97
ARISTO	V300	97
ALTEZZA	AS200	98
ALTEZZA	RS200	98
Vitz	F	99
CALDINA	GT-T	97
COROLLA	Rally Car	98
COROLLA Levin	GT-APEX (AE86)	85
COROLLA Levin	BZG (A111)	96
COROLLA Levin	BZR (A111)	98
CORONA XVI	200GT	96
SUPRA	GT Turbo Limited (MA70)	89
SUPRA	TwinTurbo-R (JZA70)	91
SUPRA	RZ	95
SUPRA	SZ-R	95
SUPRA	RZ	96
SUPRA	SZ-R	96
SUPRA	SZ-R	97
SUPRA	RZ	97
STARLET	3 door (KP61)	82
STARLET	3 door Turbo S (EP71)	87
STARLET	GLANZA V	96
STARLET	GLANZA V	98
SPRINTER TRUENO	GT-APEX (AE86)	85
SPRINTER TRUENO	BZG	96
SPRINTER TRUENO	BZR (A111)	98
CELICA	GT-FOUR (ST165)	88
CELICA	GT-FOUR (ST185)	91
CELICA	GT-FOUR RC (ST185)	91
CELICA	GT-FOUR (ST205)	95
CELICA	SS-III	97
CELICA	GT-R (ST185)	91
CELICA	SS-II (ST205)	95
CELICA XX	2800GT	83
SOARER	2.5GT-T	95
SOARER	2.5GT-TVVT-I	96
CHASER	TOURER S	96
CHASER	TOURER V	96
Prius		97
Mark II	TOURER S	92
Mark II	TOURER V	

NISSAN

Car	Model	Year
180SX	Type X	95
180SX	Type S	96
180SX	Type X	96
R390	GT1	98
CUBE	X	98
SUNNY	VZ-R	98
SILEIGHTY		
SILVIA	K's (S13/1800cc)	88
SILVIA	Q's (S13/1800cc)	88
SILVIA	K's (S13/2000cc)	91
SILVIA	Q's (S13/2000cc)	91
SILVIA	K's (S14)	95
SILVIA	Q's (S14)	95
SILVIA	K's (S14)	96
SILVIA	Q's (S14)	96
SILVIA	K's AERO SE SPORTS PACKAGE (S14)	98
SILVIA	SPEC R (S15)	99
SILVIA	SPEC R AERO (S15)	99
SILVIA	SPEC S (S15)	99
SILVIA	SPEC S AERO (S15)	99
SKYLINE	RS-X TURBO INTERCOOLER (DR30)	84
SKYLINE	GTS-R (R31)	87
SKYLINE	GT-R (R32)	89
SKYLINE	GT-R NISMO (R32)	90
SKYLINE	GTS-t Type M (R32)	91
SKYLINE	GT-R (R32)	91
SKYLINE	GTS25 Type S (R32)	91
SKYLINE	GTS4 (R32)	91
SKYLINE	GT-R Vspec (R32)	93
SKYLINE	GT-R Vspec II (R32)	94
SKYLINE	GT-R (R33)	95
SKYLINE	GT-R Vspec (R33)	95
SKYLINE	GTS25t Type M (R33)	96
SKYLINE	GT-R (R33)	97
SKYLINE	GT-R Vspec (R33)	97
SKYLINE (4door)	GT-R Autech Version 40th Anniversary (R33)	97
SKYLINE	25GT TURBO (R34)	98
SKYLINE	GT-R (R34)	99
SKYLINE	GT-R V · spec (R34)	99
STAGEA	Autech Version 260RS	97
STAGEA	RS FOUR V	97
STAGEA	25t RS FOUR V	98
STAGEA	Autech Version 260RS	98
PULSAR	GTi-R	91
PULSAR SERIE	VZ-R	97
PULSAR SERIE	VZ-R · N1	97
Fairlady 240Z	HS30(240ZG)	71
Fairlady Z	Version S 2by2	94
Fairlady Z	Version S 2by2 Twin Turbo	94
Fairlady Z	Version S 2seater	94
Fairlady Z	Version S 2seater Twin Turbo	94
Fairlady Z	Version R 2by2	98
Fairlady Z	Version R 2by2 Twin Turbo	98
Fairlady Z	Version S 2seater	98
Fairlady Z	Version S 2seater Twin Turbo	98
PRIMERA	2.0Te	90
PRIMERA	2.0Te	95
PRIMERA	2.0Te-V	98
PRIMERA WAGON	2.0G-V	98
MARCH	SUPER TURBO	89
MARCH	G#	97

MITSUBISHI

Car	Model	Year
FTO	GPX	94
FTO	GR	94
FTO	GP Version R	97
FTO	GPX	97
FTO	GR	97
GTO	Twin Turbo	92
GTO		92
GTO	MR	95
GTO	SR	95
GTO	Twin Turbo	95
GTO	SR	97
GTO	Twin Turbo	97
GTO	SR	98
GTO	Twin Turbo	98
ECLIPSE	GT	97
GALANT	VR-4	96
GALANT	VR-G Touring	96
GALANT	SUPER VR4	98
GALANT	VR-4	98
GALANT	VR-G Touring	98
PAJERO	VR-II	97
PAJERO	SPORT	98
MINICA	DANGAN ZZ	90
MINICA	Pj	98
MIRAGE	CYBORG R	92
MIRAGE	ASTI RX	96
MIRAGE	ASTI RZ	97
MIRAGE	CYBORG-ZR	97
MIRAGE	ASTI RX-R	98
LANCER	Evolution III GSR	95
LANCER	Evolution IV GSR	96
LANCER	Evolution V GSR	98
LANCER	Evolution V RS	98
LANCER	Evolution VI GSR	99
LANCER	Evolution VI RS	99
LEGNUM	ST	97
LEGNUM	VR-4 type-S	97
LEGNUM	ST	98
LEGNUM	SUPER VR4	98
LEGNUM	VR-4 type-S	98

HONDA

Car	Model	Year
CR-X	SiR	89
CR-X delsol	SiR	92
CR-X delsol	VXi	92
CR-X delsol	SiR	95
CR-X delsol	VGi	95
NSX		90
NSX	Type R	92
NSX	Type S	97
NSX	Type S Zero	97
NSX		97
S2000		99
Z	Turbo	98
ACCORD	SiR	96
ACCORD	TOURING WAGON SiR	96
ACCORD	SiR-T	97
ACCORD	WAGON 2300VTL 4WD	97
ACCORD	SiR-T	98
ACCORD	WAGON SiR	98
ACCORD	Type-R	
INTEGRA	SiR-G	95
INTEGRA	Type R	95
INTEGRA	SiR-G	98
INTEGRA	Type R 98 spec	98
CIVIC (EG)	SiR II	93
CIVIC (EG)	FERIO SiR	93
CIVIC (EG)	Type R	97
CIVIC (EG)	FERIO Si	98
CIVIC (EG)	Type R	98
CIVIC (EG)	SiR II	95
CIVIC (EG)	FERIO Si II	96
CIVIC (EG)	SiR	98
BEAT		91
BEAT	verF	92
BEAT	verZ	94
PRELUDE	Si	91
PRELUDE	Si VTEC	91
PRELUDE	SiR	96
PRELUDE	Type-S	96
PRELUDE	SiR	98
PRELUDE	SiR S spec	98
LIFE	T Type	97
LIFE	T Type	98
LOGO	TS	98

MAZDA

Car	Model	Year
AZ-1		91
RX-7	RS-R	97
RX-7	Type RB	97
RX-7	Type RS	97
RX-7	Type RZ	97
RX-7	Type R	98
RX-7	Type RB	98
RX-7	Type RS	98
ɛfini RX-7	Type R (FD)	91
ɛfini RX-7	Touring X (FD)	96
ɛfini RX-7	Type RB (FD)	96
ɛfini RX-7	Type RZ (FD)	96
SAVANNA RX-7	GT-Turbo (SA22C)	83
SAVANNA RX-7	CABRIOLET (FC)	90
SAVANNA RX-7	ENFINI III (FC)	90
SAVANNA RX-7	GT-X (FC)	90
DEMIO	GL	97
DEMIO	GL-X	97
DEMIO	LX G Package	97
DEMIO	GL-X Special	98
FAMILIA	GT-X (BG)	92
FAMILIA	S-Wagon Sport 20	99
FAMILIA	GT-R (BG)	92
EUNOS COSMO	13B TYPE-S CCS	94
EUNOS COSMO	20B TYPE-E CCS	94
EUNOS ROADSTER	NORMAL	89
EUNOS ROADSTER	V-SPECIAL	90
EUNOS ROADSTER	S-SPECIAL	92
EUNOS ROADSTER	NORMAL	93
EUNOS ROADSTER	S-SPECIAL	93
EUNOS ROADSTER	V-SPECIAL	93
LANTIS	Coupe 2000 Type-R	93
ROADSTER	1.6 S Package	98
ROADSTER	1.8 RS	98
ROADSTER	1.8 VS	98

SUBARU

Car	Model	Year
ALCYONE	SVX S4	95
ALCYONE	SVX Version L	95
IMPREZA	SEDAN WRX	94
IMPREZA	WAGON WRX	94
IMPREZA	SEDAN WRX STi versionII	95
IMPREZA	WAGON WRX STi versionII	95
IMPREZA	SEDAN WRX	96
IMPREZA	SEDAN WRX STi versionIII	96
IMPREZA	WAGON WRX	96
IMPREZA	WAGON WRX STi versionIII	96
IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.	96
IMPREZA	WRX	97
IMPREZA	WRX STi Ver.IV	97
IMPREZA	WRX STi Ver.IV WAGON	97
IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.IV	97
IMPREZA	WRX WAGON	97
IMPREZA	22B STi Version	98
IMPREZA	WRX	98
IMPREZA	WRX STi Ver.V	98
IMPREZA	WRX STi Ver.V WAGON	98
IMPREZA	WRX TypeR STi Ver.V	98
IMPREZA	WRX WAGON	98
VIVIO	RX-R	97
VIVIO	RX-RA	97
FORESTER	S/tb	97
PLEO	RM	98
PLEO	RS	98
LEGACY	TOURING SPORTS RS	93
LEGACY	TOURING WAGON GT	93

Car	Model	Year
LEGACY	TOURING SEDAN RS	96
LEGACY	TOURING WAGON GT-B	96
LEGACY	TOURING WAGON GT-B Limited	97
LEGACY	TOURING WAGON GT-B	98
LEGACY B4	RSK	98
REX	Supercharger VX	90

SUZUKI

Car	Model	Year
Kei	S	98
ALTO WORK'S	RS/X	90
ALTO WORK'S	RS/Z	97
ALTO WORK'S	SUZUKI SPORTS LIMITED	97
ALTO WORK'S	RS-Z	98
CAPPCCINO		95
SELVO MODE	SR-FOUR	90
WAGON R	AERO RS	97
WAGON R	CORAM FT	97
WAGON R	TURBO RT/S	97
WAGON R	RR	98

DAIHATSU

Car	Model	Year
OPTI	CLUB SPORTS(2WD)	97
OPTI	CLUB SPORTS(4WD)	97
OPTI	AERO DOWN Beex(4WD)	98
STORIA	CX(2WD)	98
STORIA	CX(4WD)	98
STORIA	X4	98
TERIO'S	AERODOWN	98
MIRA	TR-XX	90
MIRA	TX(4WD)	97
MIRA	TR(4WD)	98
MIRA	TX(2WD)	97
MOVE	CX	95
MOVE	SR-XX(2WD)	97
MOVE	SR-XX(4WD)	97
MOVE	SR-XX(4WD)	98
MOVE CUSTOM	AERO DOWN CUSTOM	98

Chevrolet

Car	Model	Year
Camaro	Z28	69
Camaro	Z28	
Camaro	Z28 30th Anniversary	
Camaro	Z28 Coupe	96
Corvette		67
Corvette	427	69
Corvette	Coupe	96
Corvette	Grand Sport	96
Chrysler		
Phaeton		

Dodge

Car	Model	Year
Avenger	ES	
Challenger		
Charger		71
Intrepid	ES	
Neon	R/T	
Stratus	ES	
Viper	GTS	
Viper	GTS-R	
Viper	RT/10	

Ford

Car	Model	Year
Cougar	2.5i 24V	97
Escort	1.8 Gti	
Focus	Ghia2.0	98
Focus	Zetec1.8	98
Ka		
Mondeo	GhiaX	
Mustang	SVT Cobra	98
Mustang	SVT Cobra	99
Mustang	GT	98
Mustang	GT	99
Puma	1.7i DOHC	
Taurus	SHO	99

Mercury

Car	Model	Year
Cougar		99

Plymouth

Car	Model	Year
Cuda		70
GTX		
Pronto Spyder		

Car	Model	Year
Road Runner		
Road Runner Superbird		

Shelby

Car	Model	Year
Cobra	427	67
Cobra	Coupe	
GT350		
GT500		

Vector

Car	Model	Year
M12		
Weigert Vector W8		

Aston Martin

Car	Model	Year
DB6		
DB7	Coupe	
DB7	Volante	
V8	Vantage	

Jaguar

Car	Model	Year
XJ	Sport 3.2	
XJ220		
XJR	Vehicle	
XK180		
XK8	Coupe	
XKR		

Lister

Car	Model	Year
Storm V12		

Lotus

Car	Model	Year
Elan	S2	64
Elan	S4 Sprint	71
Elan	S2	90
Elise	190	
Elise	111S	
Elise		
Esprit	SPORT 350	
Esprit	V8 GT	
Esprit	V8 SE	

MG

Car	Model	Year
MGF	1.8i VVC	
Mini		
Mini 1.3		
Mini Cooper 1.3i		

TVR

Car	Model	Year
Cerbera	4.2	
Cerbera	4.5	
Cerbera	Speed 6	
Chimaera	4.2	
Chimaera	4.5	
Chimaera	5	
Griffith	500	
Griffith	Blackpool B340	
Speed 12		
Tuscan	Speed 6	

Alfa Romeo

Car	Model	Year
145	2.0 Cloverleaf	98
156	2.0 TS 16V	98
156	2.5 V6 24V	98
166	2.0 TS	98
166	2.5 V6 24V	98
166	3.0 V6 24V	98
GTV	2.0 TS 16V	98
GTV	3.0 V6 24V	98
Spider	2.0 TS	98

Fiat

Car	Model	Year
500	Sporting	
600		
Barchetta		
Coupe	2.0 20V Turbo	
Punto	GT	
Lancia		

Car	Model	Year
Delta	HF Integrale	
Delta	HF Integrale Evolutione	
Y	1.2 16V	

Audi

Car	Model	Year
A3	1.8T Sport	
A4	Avant 2.8 quattro	
S3		
S4	Limousine	
TT		

BMW

Car	Model	Year
323ci	Coupe (E46)	
323i	Coupe (E36)	
323ti	Compact (E36)	
328ci	Coupe (E46)	
328i	Saloon (E46)	
528i	Saloon	
740i	Saloon	
840Ci	Sports	

Mercedes-Benz

Car	Model	Year
A160	Avantgarde	
AMG C43		
AMG C55		
AMG E55		
CLK	200 Sports	
CLK	320 Sports	
SLK	230 Kompresser	

Opel

Car	Model	Year
Astra	SRI 2.0i 16V	
Corsa	Sport 1.6i 16V	
Tigra	1.6i	
Vectra	2.0 16V	

RUF

Car	Model	Year
BTR		
BTR2		
BTR4		
CTR		
CTR2		
Turbo R		

Volkswagen

Car	Model	Year
Golf IV	2.3 V5	
Golf IV	GTi	
Golf IV	GTi 1.8T	
Golf IV	TDI	
Lupo	1.4	
New Beetle	1.9	
New Beetle	2	
Polo	1.4 16V	
Polo	G40	

Citroen

Car	Model	Year
Saxo	1.6i VTS	
Xantia	3.0i V6 Exclusive	
Xsara	1.8i 16V Exclusive	

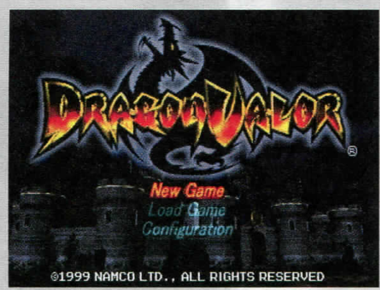
Peugeot

Car	Model	Year
106	1.6 Rallye	
106	1.6 S16	
206	GTi	
206	Rally Car	
306	GTi-6 2.0(S16)	
306	Rally Car	
406	3.0 V6 Coupe	

Renault

Car	Model	Year
Clio II	16V	
Clio Sport	V6 24V	
Espace	F1	
Laguna	V6	
Megane	2.0 16V Coupe	
Venturi		
Atlantique	300	
Atlantique	400GT	

Text by 阜林三郎



滅龍士的漫長鬥爭

PS
製造商：NAMCO　售價：$448
發售日：發售中(12月2日)
容量：CD-ROM x 2　記憶：1 Block
RPG / MEM / 對應Dual Shock

遊戲全流程一覽

序章 滅龍士

↓

第一章 報復者

1.拉古西斯國境地帶
2.取引所1
3.國境警備隊砦 或
4.捕虜收容所跡
5.取引所2
6.拉古西斯市街
7.取引所3
8.往拉古西斯城的路 或
9.地下水道
10.拉古西斯城
11.鍊金術研究塔
12.取引所4
13.地下墳墓

↓遇上施莉亞公主　　↓沒有遇上施莉亞公主

第2章 騎士團殘黨	第2章 狂劍士
1.東拉古西斯城	1.海盜船
2.法利特的洞穴	2.卡迪利運河
3.取引所1	3.取引所1
4.迪特山岳地帶	4.卡迪利市街
5.取引所2	5.採掘場跡
6.艾基米亞駐屯地	6.取引所2
7.處刑場	7.列頓之森
8.取引所3	8.戈域斯之砦
9.巨大城砦	9.取引所3
10.取引所4	10.列頓高地
11.永久凍土	11.取引所4
↓	12.火山地下部
↓	↓救出花娜　↓沒有救花娜

第3章 魔人宰相	第3章 凶龍神	第3章 拜龍教團
1.王國地下鬥技場	1.交易船甲板	1.卡迪利西部
2.佐馬斯邸宅	2.帕里島海岸	2.取引所1
3.取引所1	3.取引所1	3.沙爾特國境地帶
4.往遺跡的山道	4.熱帶雨林	4.取引所2
5.取引所2	5.咒術師之村	5.沙爾特之街
6.茲蘭特古代遺跡	6.取引所2	6.邪教徒禮拜堂
7.加利亞沙漠	7.密林奧地	7.取引所3
8.取引所3	8.帕里古代遺跡	8.禮拜堂地下
9.茲蘭特城	↓	9.巨大遺跡地下部
10.取引所4	↓	10.取引所4
11.佐馬斯邸宅	↓	11.巨大遺跡最深部
↓	↓	↓

第4章 古代龍御使(安娜 / 米赫艾路篇)	第4章 古代龍御使(安妮坦篇)
1.沙爾特巨大遺跡	1.魔術師之砦
2.取引所1	2.取引所1
3.巨大遺跡地下部	3.加利亞沙漠
4.巨大遺跡最深部	4.取引所2
5.取引所2	5.茲蘭特古代遺跡
↓	↓

6.庇尼亞山
7.取引所3
8.庇尼亞城塞都市
9.取引所4
10.萬魔殿聯絡道
11.結界
12.萬魔殿

↓

第5章 邪龍復活

1.舊拉古西斯市街
2.拉古西斯城跡
3.往魔界的洞穴
4.取引所1
5.魔界邊境
6.取引所2
7.魔界都市
8.取引所3
9.異形之森
10.取引所4
11.永遠的迷宮

© 99 NAMCO LTD.

序章 滅龍士



邁向滅龍士的宿命

主角戈域斯(クロヴィス)本是居於茲拉特國，比拉斯森林附近的平民，但是一個事件令他踏上了滅龍士的不歸路……一名滅龍士在比拉斯森林遇上了龍，然而龍實在太厲害了，那滅龍士不敵之餘，龍的火炎更波及了村莊。剛回來的戈域斯發現村莊化成一片火海，而最疼愛的妹妹艾莉娜(エレーナ)更成了犧牲者之一。悲憤填胸的他得知妹妹是被龍害死，於是拾起了滅龍士留下的魔劍，展開了漫長的復仇之旅。





基本上序章是讓玩者熟習操作的一章，不過筆者建議最好在這裡熟習說明書所介紹的全部操作，尤其是後跳(按口後按×)，因為後跳時是處於無敵狀態及遠離對手，若不熟習這個操作的話，不論是龍或者一般較強力的敵人都會變得難對付。森林中較要留意的敵人有蝙蝠(Bat)及地獄犬(Cerberus)，兩者都是先擋(不按鈕)再攻擊。而途中會獲得Lv1的火球魔法，對付一些怕火的敵人(如Tentacle Plant)會頗有效。

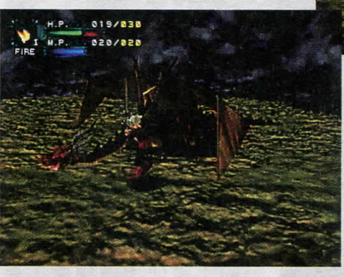


Vs Dragon Rage

弱點：頭



雖然是第一頭龍，但是單靠序章所教的基本操作是難以應付的。牠有四種攻擊，衝擊波、噴火、直接攻擊及從空中墜下。雖然兜割(跳起按R1)或垂直斬(2段跳按R1)會有較大的傷害，但容易遭受反擊，較有效的方法是連續斬2劍再加大後跳(按口後按2次×)避開反擊，噴火則跳起避開，當龍停下來時便來個3連斬，只要多運用後跳避開攻擊的話，可以最小的傷害打倒牠。

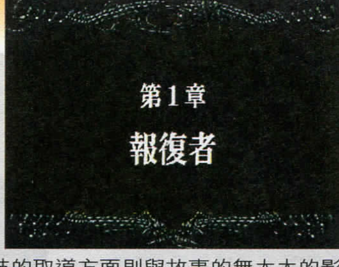


特殊操作

這裡介紹一招說明書沒有記載但對被圍攻頗有效的特殊攻擊，方法是在連續斬的途中同時按L1及口，此時人物便會把連續斬變成突刺，其特徵有三個：一是突刺有一定的無敵時間，二是令中招的對手吹飛，三是輸入時可加入方向改變目標，配合得宜可達致解圍的效果。



第1章 報復者



花了5年的時間，戈域斯為找龍的下落而來到了拉古西斯。而整個遊戲的分歧由這一章開始，基本上是與那一位女角結婚的關係，選擇施莉亞公主(セリア)的便進入「騎士團殘黨」，選擇少女卡羅莉娜(カロリナ)的便進入「狂劍士」那一章。至於地圖上分歧的取道方面則與故事的無太大的影響，視乎玩者要求的難易度。

1.拉古西斯國境地帶



初遇卡羅莉娜的地方，本關難度一般，善用擋格及逐個擊破便可輕易完成。

2.取引所 1

這店子是收購物品的，賣掉身上一些寶物，在往後的店子買入「傳承寶物」(可繼承的寶物)是重點之一。

物品	收購價
WINE	30val
TIARA	50val
PERFUME	100val

3.國境警備隊砦

分岐點中較容易的一方，當中有不少房間是有機關打開的，而裡面也有一些有用的寶物。敵人方面要注意忍者(Ninja)，會跳起從空中突襲過來，小心。最後會得到Lv1的地雷魔法。



4.捕虜收容所跡

分岐點中較有難度的一方，但之後可進入取引所購買「傳承寶物」。而當中有3個房間入口的地方，其最短的途徑是先往右上的房間取鎖匙，然後進入右下的房間踏按鈕，便可通過左上的房間前進。當中要小心蜥蜴人(Lizardman)，在一定距離時會刺向玩者或用飛踢攻擊，而且牠的無敵時間比較之前的一般敵人長。與3.同樣在最後會獲得地雷魔法。



5.取引所2

由捕虜收容所跡過來的店子，Lithograph及Pendant都是「傳承寶物」，要那一樣便視乎閣下重視HP還是MP了。

物品	價格
WINE	20val
LITHOGRAPH	200val
PENDANT	120val

6.拉古西斯市街



本身敵人並不太多，要較為留意的是持彈叉的Catapult Orc，其投石很難準確擋開，最好是跳起以兜割或垂直斬攻擊。此外有些錢幣及寶物會放於被背景遮擋了的地方，不妨找找，會有一點意外收獲。而地雷可以用蹲下斬破壞，但接近爆風也會做成傷害，小心。

7.取引所3

專門出售回復MP寶物的取引所，基本上可以在戰鬥中找到寶物回復，還是把金錢留下來吧。

物品	價格
M.P.+10	40val
M.P.+30	60val
M.P. FULL	120val

8.往拉古西斯城的路

由森林前往拉古西斯城，難易度較地下水道低，當中要注意的敵人有皇家守衛（Imperial Guard），經常會跳起作類似垂直斬的攻擊，其無敵時間也屬長的一類。在盡頭會獲得Lv1回復魔法。



9.地下水道



雖然同是前往拉古西斯城的路，但選的路不同，拉古西斯城初段也會不同。而這裡要注意的敵人有幾種，一是要以蹲下攻擊的史萊姆（Eveful），另一是水道兩邊跳的魚（Flying Fish），只要站在附近看準時間攻擊便成。另外地圖上的石柱是會倒下的，要走近引它倒下之後才前進。此外大型的巨蟹（Giant Crab）也是難纏的傢伙，不妨多用後跳避開噴出的泡沫，打倒牠們便會得到Lv1回復魔法。



10.拉古西斯城

重點是大廳右面的通道，施莉亞公主的房間便在那裡，選擇打開門的話便達成選擇公主為結婚對象的條件，進入「騎士團殘黨」一章。不理會的話便會進入「狂劍士」一章。而大廳左面的門是經地下水道才會進入的，那裡也有不少好東西呢！首領禾利夫（Volef）並不難對付，先保持距離令他衝過來，接近時便2段跳到背後作連續斬，重複的做便輕易地打敗他。





11.鍊金術研究塔



這裡的重點是迴旋樓梯下的四個把手，除了黃色之外全部拉向右（按口+右）便成，若連黃色也拉的話，便會中途少了一段樓梯前進。跟著遇上那頭魔物（Flesh Demon）有點麻煩，牠噴出的霧會令戈域斯中毒一陣子，要小心避開。之後便會遇上首領蘭姆（Raimun），他的攻擊模式是先投出炸彈及煙霧彈（受傷或中毒），然後走近斬擊。先避開炸彈及煙霧彈，擋住斬擊後便以連續斬還擊，不過要小心他會在第3劍時反擊。打倒他便會獲得Lv1的強化魔法。



12.取引所4

出售回復HP寶物的取引所，回復體力後便要面對龍了！

物品	價格
H.P.+10	20val
H.P.+30	30val
H.P. FULL	60val

13.地下墳墓

入口深處有往下的樓梯，走近是才看得到。骷髏是不死的，只能把他們打倒，針刺則看準時期跳起便可避開。大廳有三扇門，只壓著右邊的按鈕便開右邊的門，左邊的同樣，裡面有增加HP及MP的寶物，兩個鈕都壓著便打開中間的門，裡面是強化了的禾利夫改（Revived Volef）在等待著。雖然多了飛行道具及迴轉拳的攻擊，但頭腦仍是很簡單，只要在牆邊接近他，使出連續斬加大後跳的話，他便會笨頭笨腦的不斷使出迴轉拳，重複的做便成。不能靠牆的話，使用後跳踢（後跳時按口）接近再攻擊也有效。打倒他便得到Lv1不可視魔法，可用來穿過針山。





Vs Dragon Titan

弱點：尾



牠的攻擊模式與Rage相似，再加上火炎彈及拳擊。基本上連斬兩劍後向空曠的地方後跳，這樣便有空間避開衝擊波或跳躍攻擊等反擊。而牠攻擊時則採取弧形的走法接近，此外當牠停下來休息時便使出連續斬或兜割會很有效。重創後牠便站起來，等牠無敵時間消失後便走近連續斬，不消一會兒便可打倒牠。



雖然從黑暗中解放過來，但是拉古西斯失去了國王，因此由臨時議會管理。在施莉亞公主的強迫下，戈域斯留下作其專屬護衛，其後二人結婚，戈域斯成了拉古西斯王，結束了滅龍士的生涯。雖然如此，但他們的兒子阿倫(アーレン)，卻擺脫不了滅龍士的命運……→第2章 騎士團殘黨

為妹妹報了仇的戈域斯，失去了人生的目標，於是決定離開剛解放的拉古西斯，此時遇上同樣打算離開的卡羅莉娜。為了報恩的她決定跟戈域斯在一起，二人到了一個稱為卡迪利(カデリー)的地方展開了新生活，而卡羅莉娜更誕下了一個健康的孩子叫哥迪爾(コーデル)……→第2章 狂劍士

第2章「騎士團殘黨」

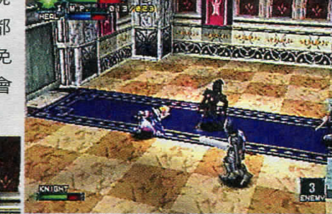


平和的日子維持得並不長久，戈域斯在位不久便留下了施莉亞及阿倫離開人世。失去國君的拉古西斯再陷入混亂之中，後來一個神秘的騎士團出現，平定了西拉古西斯，建立了艾基米亞王國獨立起來，因為拉古西斯不肯承認其獨立，結果東西兩方展開了大規模的戰鬥，直到阿倫17歲那一年……

進入阿倫篇之後，故事會一直線進行至第4章。

1.東拉古西斯城

雖然遇上的敵人也在第1章出現過，但由於阿倫的HP、攻防力都屬初期值，所以在戰鬥時盡量避免被圍攻。打倒最後的皇家守衛便會獲得Lv1的冰結魔法。





此時追到來的阿倫，發現母后被一名身份不明的騎士捉住了，他是艾基米亞的黑騎士。雖然阿倫想救出母親，但與對方的實力差太遠了，那黑騎士一招便把阿倫打敗，他更墜進了護城河生死未卜。



2.法利特的洞穴

阿倫醒來的時候，發覺自己身處一個類似貨倉的地方，還有三名陌生人在旁。而他們看來不知道黑騎士的事，因為受了傷的關係，阿倫還是留下休息。翌日，阿倫為救母后決定再上路，去找尋那艾基米亞黑騎士。然而他並不知道，眼前的三人其實是自稱反艾基米亞的組織「西拉古西斯解放軍」的人物。





基本洞穴並不難走，而中途的石柱要預先拉到中央，方便之後的行動。另外會獲得Lv1雷擊魔法，之後先到橋對面取得鎖匙，再利用石柱跳到對岸便成。

3.取引所 1

雖然是收購物品，但阿倫身上並沒有東西可賣，唯有離開。

物品	價格
WINE	30val
TIARA	100val
PERFUME	100val

4.迪特山岳地帶

基本上與之前的比拉斯森林相似，需要經常跳躍的地方，樹上常藏著金幣或者寶物，而森林盡頭遇上的螳螂(Mantis)，只要擋格後立刻以連續斬反擊便可輕易打倒，之後在村莊中打倒兩隻蜥蜴人便成。在這裡阿倫再遇茜娜(シエラ)等人，並從她口中得知施莉亞王妃將於10日後被處刑，於是阿倫便轉而趕往刑場。





OFFICIAL PRODUCT

5.取引所2

物品	價格
PENDANT	250val
LITHOGRAPH	200val
H.P. MAX+8	300val

在這裡可買到即時增加8點HP上限的聖杯，或者兩種傳承寶物，錢財有限，要買什麼就根據自己的要求決定吧！



6.艾基米亞駐屯地

沒有特別強力的敵人存在，要較留意是後段兩頭螳螂會進行夾擊，小心應付，最好趁魔法藥力仍在時使用魔法攻擊。

7.處刑場

最初要注意那些地雷及後方的兩頭地獄犬，把牠引出來打可避免箭台的攻擊。跟著那頭石頭怪(Rock Demon)，只要小心避開跳躍攻擊便不難應付。至於首領魔法騎士(Magic Knight)，則會隨時間改變攻擊屬性，改變後一刻及無敵時間完結時是攻擊的最好時機。不過為方便避開反擊，最好連續斬2劍後便大後跳離開。另外其冰魔法的傷害比火魔法要大，是要注意的地方。從母后口中得知黑騎士是禾利夫的兒子，以及其目的是令龍復活之後，阿倫決定出手阻止。





8.取引所3

物品	價格
LITHOGRAPH	HARP
M.P.+30	WINE
RING	PENDANT

第一個以物換物的取引所，根據自己手上的寶物，換取認為需要的物品吧。

9.巨大城砦



首先往畫面左面的房間取得Lv2的不可視魔法及鎖匙，之後便可利用魔法穿過那一連串的針山。打倒盡頭的三名忍者及箭手(Royal Archer)後便會得到Lv1結界魔法。

10.取引所4

物品	價格
H.P.+10	30val
H.P.+30	45val
H.P. FULL	90val

出售回復H.P.寶物的地方，補充之後便向龍的藏身之地進發！

11.永久凍土



路途很短，主要是注意針山及會倒下的石柱。首領洛多也



(Lodonya)的特徵是其突刺的距離很長，此外如其父親一樣的笨頭笨腦，不過會在畫面不停走動及中途使用回復魔法，要留意，應付他的方法可用回對付禾利夫的方法便問題不大。

之後便再走一段路，分叉路上先往左邊的房間取鎖匙，再到右面開鎖，跟著留意針山的舉動前進便可。

Vs Dragon Arktos

弱點：無



牠的攻擊模式有四種，分別是噴冷氣、噴冰、直接攻擊及掉下冰塊，噴冷氣可走近牠身旁或2次跳起避開，噴冰則是2段跳躲開，而掉下冰塊則看著地面的影子便可輕易避過。當下停下來休息時便作出攻擊，看準動作避開攻擊，及耐心等候攻擊時機是打倒牠的關鍵，打敗牠便會獲得Lv2的冰結魔法。



失去了國王的艾基米亞瞬即崩潰，而打倒了龍的阿倫被認定為勇者，成為東西拉古西斯統一後的新王。為了避免貴族作亂的事件重演，阿倫決定仿效母后的做法，讓王族混入平民的血統，而被揀選的，就是那個「西拉古西斯解放軍」的首領茜娜。後來誕下了王子，並取名為菲利比(フェリペ)。—第3章 魔人宰相

第2章「狂劍士」



當戈域斯把畢生所有劍技都教會其兒子哥迪爾後，便一聲不響的離開了家失去蹤影。卡羅莉娜相信丈夫會回來，因此一直守候，但是從未收到半點關於丈夫下落的消息……長大了的哥迪爾為了謀生，於是利用父親傳授的劍術，當起海盜獵人……

與第1章同樣有故事分岐的選擇，而這一章對MP的要求頗大，是要值得留意的地方。

1.海盜船



來到海盜船的哥迪爾，遇上了一名被囚禁起來身份不明的少女。在少女的哀求(?)下，哥迪爾把她救了出來，此時她發現海盜的寶物中有一柄魔劍，當他拾起那柄魔劍時，才發現自己墜入了海盜了圈套。



基本上哥迪爾在HP及攻擊力方面要比阿倫為

© Copy Right Copy Right

高，加上版圖較短的關係，只要小心敵人攻擊及陷阱便不成問題，在最後會獲得結界魔法。

2.卡迪利運河



除了會突然彈過來攻擊的海星(Starfish)，以及放飛刀的海盜(Pirate)要留意之外，基本上沒有什麼特別的一區，最後會得到Lv1的雷擊魔法。

3.取引所1

出售的都是增加HP或MP的寶物，由於MP不高以及可以繼承，筆者建議購買石板增加MP上限。

物品	價格
PENDANT	200val
LITHOGRAPH	250val
H.P.MAX+8	300val

4.卡迪利市街

除了針山要小心避開之外，這裡有不少體型大難纏的傢伙，而在途中會獲得Lv2強化魔法。本來打倒了那名神秘的敵人，但是其鬼魂突然出現，



更把那少女的靈魂帶走了！此時海盜盧比爾(ROBERE)走來，原來那少女是他的女兒花娜，他誤會女兒是哥迪爾所殺而打起來。盧比爾拋出炸彈時是無敵的，而最好的攻擊時機是他停下來笑的時候，此外他的鐵鉤可以作中距離攻擊的，小心。

雖然從盧比爾那裡得知父親棄劍的原因，但哥迪爾還是要親看弄清楚是什麼一回事，於是便向著父親的住處出發。

5.採掘場跡



主要是留意那些殭屍(Zombie)，當受到一程度的傷後，他會斷開餘下上半身爬行，要蹲下攻擊。令昇降台開動的按鈕被石柱遮擋著，要留意。

6.取引所2

交換寶物的取引所，除了Lithograph之外，手上有寶物可換的話就換吧。

物品	價格
PENDANT	MASK
MP+30	WINE
RING	LITHOGRAPH

7.列頓之森

中途的木柵最好以兜割打破，免得讓箭台有機會射中。

8.戈域斯之砦

特別留意是中途會出現一扇門，那裡便是困著花娜的靈魂，開門便會出現救出靈魂的事件及達成進入第3章「凶龍神」的條件；沒有的話，完成這章便進入第3章「拜龍教團」。

此外在遇上戈域斯之前會得到Lv1冰結魔法，在此一章後段會大派用場。

戈域斯的HP雖然高，但是他的主要攻擊只有火球魔法及「危險回避技」，由於「危險回避技」使出後會停下來休息，那時是最好的攻擊機會。

原來當日戈域斯發現自己充滿了邪惡，免得家人受害而離開，剛才一戰魔劍的力量打碎了戈域斯的邪惡，眼見兒子能有效地使用魔劍，決定把屠龍的任務交給他。





9.取引所3

收購寶物的取引所，不過價值一般，若是需要點錢的話賣掉一些寶物也無妨。

物品	價格
WINE	100val
TIARA	100val
PERFUME	100val

10.列頓高地

在末段會遇上有毒的水池，雖然有移動板，但小心往上面跳時跌下來。

11.取引所4

出售體力回復物品的店子，之前受了傷的話最好回復一下。

物品	價格
H.P.+10	20val
H.P.+30	30val
H.P. FULL	60val

12.火山地下部



路途很短，主要是小心岩漿及噴火口，而著火的地板可用冰結魔法滅火，此外最好補滿MP才進入洞穴打龍。

Vs Dragon Inferno & Hellfire

弱點：無



是一條雙頭龍，特點除了是兩個頭都使用相同的攻擊模式外，另一個就是其一死後會燃燒起來，而生還的會發狂攻擊，所以最好是同時擊倒。由於等牠們停下來攻擊十分花時間，所以最好是用冰結魔法，站在牠們下面輪流攻擊，然後給予相若的傷害。當沒有MP時便避開其攻擊等待寶物出現，或在牠停下時攻擊，但記著要同時打倒，會獲得Lv2的不可視魔法。

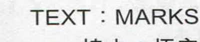
戈域斯終於回家了，哥迪爾把母親交託給他後，離開了家園……數年之後，成為船夫的他回到了故鄉，此時他帶著一名男子。這個叫謝倫(ジェロム)的少年，本是劫海盜的人，一次失手被擒，得哥迪爾的幫助撿回小命。由於哥迪爾發現他欠缺自立的能力，於是便收留在身邊，並教他用劍的方法……→第3章 拜龍教團



哥迪爾總算把父親帶回家了，卡羅莉娜很平靜的迎接丈夫回來……而花娜不理父親的反對，來到了哥迪爾的家，實現了結婚的願望。憑著她的商才，生活亦變得富足。其後二人之間，誕下一個名為菲臘(フィリップ)的健康小孩。→第3章 凶龍神



ポケットモンスター®金・銀



TEXT：MARKS
協力：悟空

GOLD VS SILVER攻略PART 2



製造商：任天堂
發售日：發售中　售價：3800日圓(各版本)
容量：ROM帶
RPG/MEM/通信對應

上回提要

有志在Pokemon大賽中取得皇者寶座的少年—SILVER，在研究所中取得最初的Pokemon之後，終於開始他漫長的修鍊旅程。不過旅程開始不久，SILVER便首次遇上其宿敵GOLD，原來他偷去研究所的Pokemon，之後二人便大打一場，雖然最後SILVER打敗了GOLD，但給他逃走了。

經過研究所盜竊事件後，SILVER便來到キキョウシティ，而他初次挑戰精靈場館，雖然SILVER陷入了苦戰，但依然取得第一枚聖章。當SILVER走出場館便收到博士的電話，原來他想把那隻不思議蛋交給SILVER。

經過32番街、つながりのどうくつ，終於到達ヒワダシティ。SILVER在這裏認識了製作Pokemon非常出名的ガンテツ，原來這個城鎮的ヤドン全部被可惡的火箭兵團，而他們更將ヤドン的尾部斬斷拿去售賣，ガンテツ和SILVER不能再忍的情況走到ヤドン之井中，將火箭兵團擊退。在當SILVER在這裏取得第二枚聖章，而想前往下一個精靈場館時，再次遇上GOLD，而且更打起上來。在ウバメの森林，遇上了一個迷了路的煤炭工人徒弟，而SILVER將那人需要的小鳥趕至其面前，之後SILVER便得到可以砍斷矮樹的秘傳機器(ひでんマシン)01。通過這片森林之後，SILVER亦終於到達非常大的コガネシティ，而他在這裏取得了可以比步行快兩倍的‧‧‧‧‧‧‧



攻略第二回

1.地下通道

上期攻略到コガネシティ時，還未介紹當中的地下通道。這條地下通道的兩個入口會在A、B兩間房子之內，那裏會有三間不同的獨特的商店存在，而營業時間各有分別。

平價道具店（星期一早上）



這間店一星期只會經營一天，每件道具不單只可以買一件，而買回來的道具是不能轉售給這商店。

售賣的道具

(其他地方售出的價格)	
きんのたま	4500日圓(5000日圓)
しんじゅ	650日圓(700日圓)
おおきなしんじゅ	3500日圓(3750日圓)
ほしのすな	900日圓(1000日圓)
ほしのかけら	4600日圓(4900日圓)

中藥店（營業時間：星期六、日）



這裏售賣Pokemon回復用的道具。雖然這裏的道具價格便宜，但由於中藥是苦的，所以Pokemon會討厭服用這種藥。

售賣的道具

道具	價格
ちからのこな(HP 50回復)	500日圓
ちからのねっこ(HP 200回復)	800日圓
ばんのうごな(所有異常狀態回復)	450日圓
ふっかつそう(瀕死狀態時體力全回復)	2800日圓

Pokemon美容店



將披頭散髮的Pokemon變得靚靚的。兩兄弟會輪流每日經營，兄的費用會比較高，但會確實地做事，而弟的費用會比較便宜，最後的效果要看看運氣了。兄收費500日圓，弟收費300日圓，兩者收費其實相差不遠。

2.花店

除了地下通道的三間商店外，コガネシティ精靈場館的右面通道會存在一間花店，只要與當中的女性談話便可以得到道具「ゼニガメじょうろ」一件。在「搖擺樹」面前使用這件道具，就會令牠感到非常討厭。這棵「搖擺樹」會阻塞在36番街與37番街連接位置。





© 1995,1999 Nintendo /Creatures inc./GAME FREAK inc. イラスト/姫野かげまる

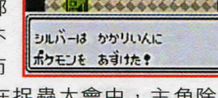
3.連場戰鬥



挑戰コガネ精靈場館後，SILVER便要開始接下來的旅程。到達35番街時，SILVER立刻遇上多個精靈訓練員，而且這數場戰鬥是不能回避，令到手持的Pokemon消耗極大體力，所以事先買下一些回復體力的道具，或到コガネ的Pokemon Centre進行回復。在這裏將會出現前作十分強勁的超能力類Pokemon—「ケーシィ」。這裏的草地中會有一條直至到達36番街的捷徑。另外，存在於35番街的木之果實，暫時不能取得，需要利用秘傳機器(ひでんマシン)03才能抵達。

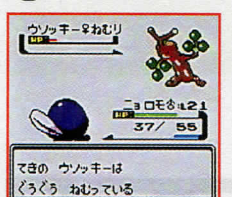
4.捉蟲大會





在しぜんこうえん(自然公園)中，每逢星期二、四、六都會舉行捉蟲大會，不單參加費用全免，而且可以不斷參加。在捉蟲大會中，主角除了可以捉到一些稀有或不應出現該版本的Pokemon，而且更有機會找到新Pokemon「ヒマナッツ」，不過主角每次只可以攜帶手持Pokemon的其中一隻，而大會完結時主角亦只可得到最後捉回來的Pokemon。另外，主角可以利用公園上的鐵欄空位走入草叢內，從而取得草叢中的道具。與坐在長椅的少女交談時，她將會把「せんせいのツメ」給主角。

5.搖擺樹





在36番街不但有木之果實取得，而且有兩個可以令SILVER陷入苦躂的訓練員，以及一場可以稱為BOSS戰的戰鬥。首先需要準備一些回復用道具及SUPER BALL，因為今次除了將阻塞道路的「搖擺樹」一起走，還要把這棵原名為ウソッキー的搖擺樹據為己有，而且是非常稀有。另外，如果各位認為ウソッキー是草系的話，那就錯了，原因牠是屬於岩系的。

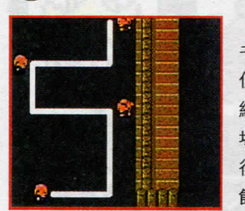
ウソッキー NO.185



修得技

LV 1	いわおとし	LV 28	いわおとし
LV 1	ものまね	LV 37	だましうち
LV 10	じたばた	LV 46	たたきつける
LV 19	けたぐり		

6.エンジュ精靈場館





捕捉了ウソッキー之後，SILVER便向左面的37番街繼續旅程。進行了兩場與訓練員的戰鬥後，終於到達位於エンジュシティ的精靈場館，而為了挑戰這裏精靈場館，所以SILVER走往右面的Pokemon Centre幫自己的Pokemon回復體力。不過當進入Pokemon Centre時，SILVER遇上了一位マサキ的人，原來他想通知SILVER時間膠囊已經調整完畢，而且明天全國的Pokemon Centre就會提供時間膠囊的服務(這樣玩者就可以利用通信CABLE與紅、綠、藍、比卡超前四個版本交換Pokemon)。挑戰精靈場館館主之前，主角必需經過黑地帶，而黑地帶的行走路線必需走向身處黑地帶的訓練員正面(如圖中路線)。玩者挑戰館主マツバ時，必需帶備有魔法攻擊的Pokemon，尤其是水系攻擊，而準備大回復道具，因為マツバ持有強勁的GHOST系Pokemon，而且當中更有不怕任何物理攻擊的ゲンガー。打倒マツバ後，不但可以取得第四枚聖章，而且得到わざマシン30。





マツバ使用的Pokemon

ゴース Lv21
ゴースト Lv21×2
ゲンガー Lv25

7.歌舞妓

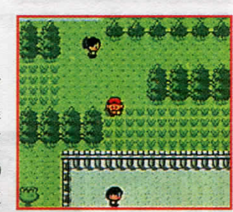




打完場館之後，SILVER便在城內四周收集情報，當他與精靈場館右面房子中的男人談話，便可得到一件可以探索主角周圍有否隱藏道具的ダウジングマシン(Dowsing Machine)。之後，SILVER再走到SHOP左面的歌舞妓店，就可以與當中的歌舞妓精靈訓練員進行戰鬥。SILVER在打倒五位歌舞妓後，便可從那裏的老伯手上得到秘傳機器(ひでんマシン)03，這樣可以利用裝上這招的Pokemon在海面四處移動。

8.モーモー農場





SILVER在エンジュシティ四周收集情報後，便經往右面的通道到達38和39番街。SILVER又再次遇上大堆好戰的訓練員，所以最好在エンジュシティ的Pokemon Centre回復之前受了傷的Pokemon。SILVER在通過38番街後，便見到一間モーモー牧場，而他從當中的兩姊妹得知身邊的牛牛生病了，所以SILVER把之前從木之果實得來きのみ給牛牛吃，不過牠需要吃很多きのみ，才可得到痊癒。雖然最後將牛牛醫好，但牠卻感到肚子餓，而SILVER再需要給牠飼料。由於SILVER身上暫時沒有給牛牛的飼料，所以只好通過39番街到アサギシティ。

9.病倒的守護獸





到達アサギシティ後，心急的SILVER便立刻走往這裏的精靈場館，不過剛進鎮內不久，就遇上宿敵GOLD，而他今次沒有和SILVER戰鬥便離開。另外精靈場館內，館主和其他訓練員均不在此，所以他只好在四周尋找館主的下落。SILVER在Pokemon Centre北面的房子中再次見到在30番街曾見過的男子，而他再次把一枝更好的いいつりざお(魚竿)送給SILVER。SILVER進入在左下角的アサギのとうだい後，便發現有大堆訓練員等候自己，所以經常在Pokemon Centre和塔之間來回，最後在第六階找到精靈場館館主ミカン，原來她為了照顧守護這個海面但突然病倒的

Pokemon，由於她不能抽身到對面岸—タンパシティ有名藥房中購買的藥物，所以她拜託SILVER到タンパシティ買藥。當SILVER在Pokemon Centre左面的房子收集情報時，從當中的男子手上得到秘傳機器04(ひでんマシン)—怪力。





10.越洋尋藥





在準備一切之後，SILVER便把之前在エンジュシティ取得的秘傳機器03裝上Pokemon，利用其渡海的功能沿着40水道往左面直去，便會到達タンパシティ。在城鎮最下的藥房中，SILVER立即告訴那男子Pokemon的情況，之後就可取得醫治的藥物—ひでんのくすり。藥房上面的房子中，SILVER知道當中那人被一個長髮的少年偷去他的Pokemon，所以他將剩下的ツボツボ交給比他強的SILVER保管。

11.タンバ精靈場館





當SILVER知道タンバシティ有精靈場館時，便立刻到左面的場館進行挑戰，不過玩者要小心打館主之前的訓練員，因為第一關主角便要應付二連戰，而他們都會使用格鬥系Pokemon，所以最好選擇有魔法攻擊的Pokemon，尤其是秘傳機器03的水系攻擊專門對付這裏的ゴーリキー、ワンリキー、マンキー、オコリザル。進行館主戰前會有三顆大石阻在通道上，這時候就利用秘傳機器04了，首先將兩邊的大石推上，再將中間的大石橫推便可通過。館主戰時，要小心シジマ那擁有LV 30的ニョロボン，因為他持有可以催眠敵人的さいみんじゅつ。館主シジマ會在打敗他後將わざマシン01送給SILVER。



シジマ使用的Pokemon

ニョロボン Lv30
オコリザル Lv27

12.アサギ精靈場館





打敗了第五個場館之後，SILVER便立刻需要返回アサギのとうだい，將取得的ひでんのくすり交給在塔頂層等候着的ミカン，而ミカン亦立即把藥給生病的Pokemon服用。當Pokemon痊癒後，ミカン便趕回精靈場館等候SILVER的挑戰，而留下的Pokemon可以為SILVER的Pokemon回復體力。SILVER趕到アサギ的精靈場館，只會見到館主ミカン一個人，不過不要以為館主容易對付，因為ミカン除了手持兩隻電力強勁的コイル之外，還有今集新增屬性「鋼」的ハガネール，不過它只可怕對手使用「水、火、格鬥、地」的技。

ミカン使用的Pokemon

コイル Lv30×2
ハガネール Lv35

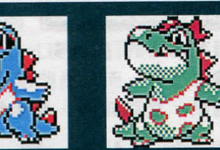


152至183 Pokemon List









152 チコリータ　153 ベイリーフ　154 メガニウム　155 ヒノアラシ　156 マグマラシ　157 バクフーン　158 ワニノコ　159 アリゲイツ














160 オーダイル　161 オタチ　162 オオタチ　163 ホーホー　164 ヨルノズク　165 レディバ　166 レディアン　167 イトマル













168 アリアドス　169 クロバット　170 チョンチー　171 ランターン　172 ピチュー　173 ピィ　174 ププリン　175 トゲピー





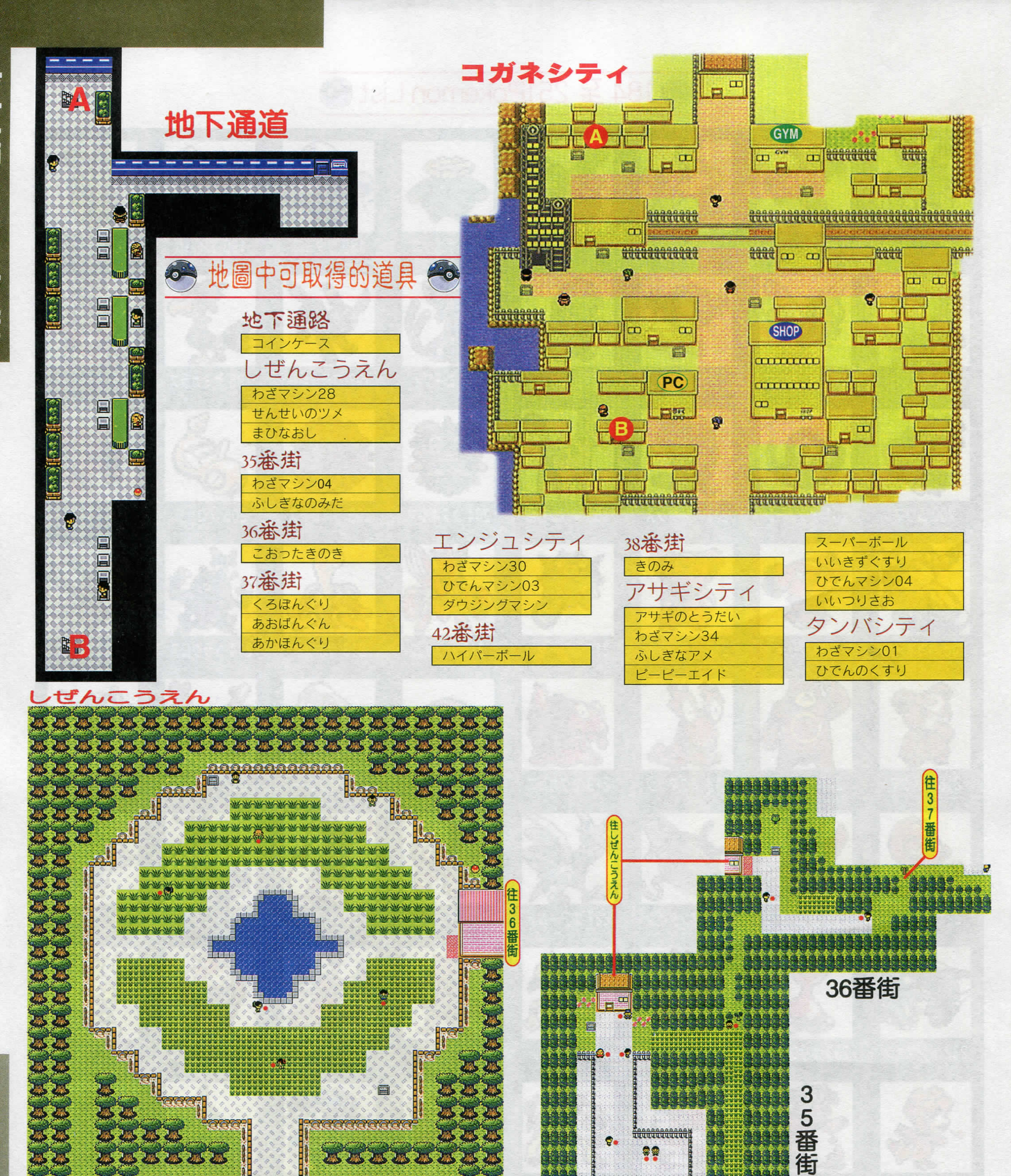





176 トゲチック　177 ネイティ　178 ネイティオ　179 メリープ　180 モココ　181 デンリュウ　182 キレイハナ　183 マリル

184至251Pokemon List





地圖中可取得的道具

地下通路
- コインケース

しぜんこうえん
- わざマシン28
- せんせいのツメ
- まひなおし

35番街
- わざマシン04
- ふしぎなのみだ

36番街
- こおったきのき

37番街
- くろぼんぐり
- あおぼんぐん
- あかぼんぐり

エンジュシティ
- わざマシン30
- ひでんマシン03
- ダウジングマシン

42番街
- ハイパーボール

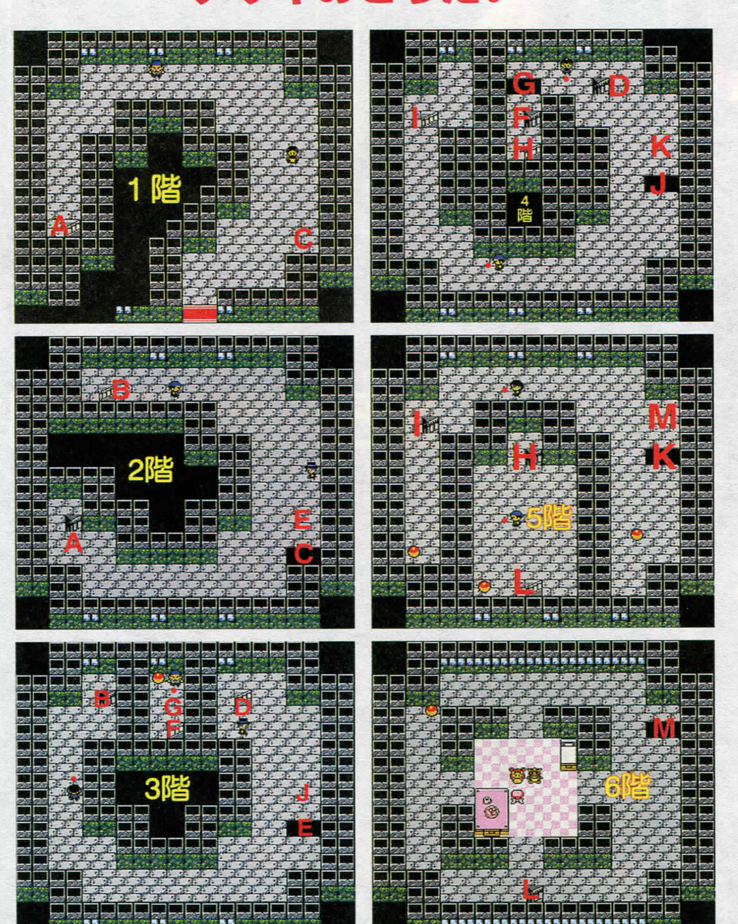
38番街
- きのみ

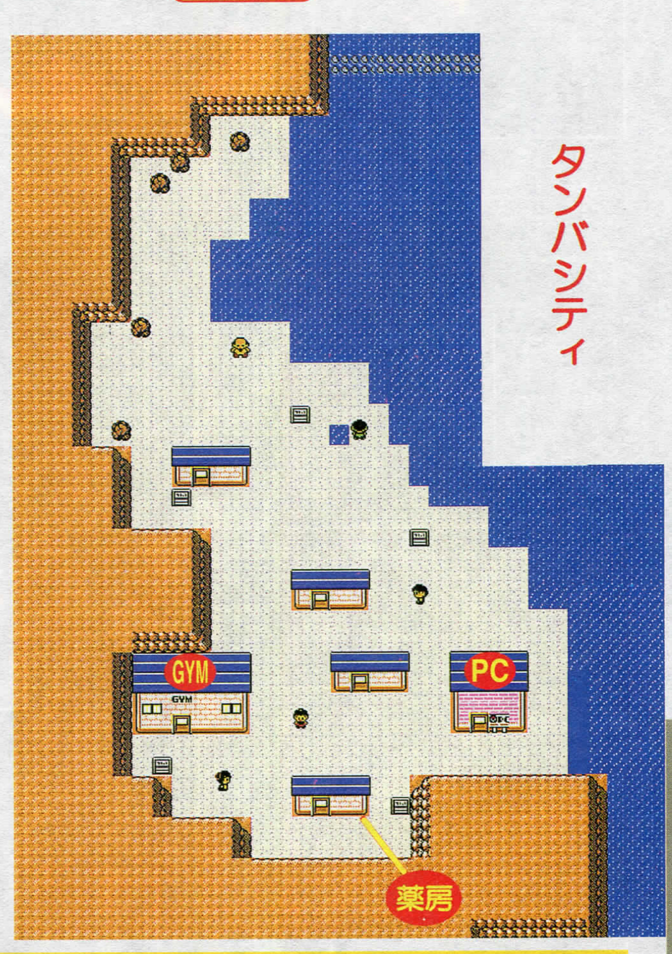
アサギシティ
- アサギのとうだい
- わざマシン34
- ふしぎなアメ
- ピーピーエイド
- スーパーボール
- いいきずぐすり
- ひでんマシン04
- いいつりざお

タンバシティ
- わざマシン01
- ひでんのくすり



アサギのとうたい





下期預告

SILVER將會在下期獨自攻擊火箭兵團的基地、而火箭兵團更會大反擊，總之下期內容將會非常精彩。

TO BE CONTINUE……

攻略第一回



人・龍・有翼人之戰正式展開

TEXT：赤目黑龍

PS
製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：發售中 售價：6800日圓
記憶：1—15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 對應POCKET STATION/ 行貨

MAP INDEX
S SAVE POINT
★ STAR DUST
! EVENT POINT

序 章

在一條好像被戰火洗禮後的村莊之中，人民在不斷的哀號着、逃跑着，火不斷的燃燒着，將人民的房屋一間一間的燒毀，當中，一名少女倒臥在地上，一名看似將軍的人向她走近，對她查看了一會後便從隨從手上取了一顆發光的晶石，放在她的頭上，結果，晶石發出奇異的光芒，而一束光柱更射在少女頭上，之後，晶石便失去了光彩，然而，那將軍反而認定了這少女便是他們要找的人，於是，一眾士兵便帶着少女離開了村莊……

另一方面，一名身空穿戰衣的少女在遠處的山上，看到在山下森林之中，竟然有一條「龍」出現，於是她便跳下山坡，向龍的方向前進，查個究竟……









第1章 西狄奧爭亂（セルディオ争乱）

第一節 故鄉被滅

這天，主角「達度」（タード）正準備回到自己長大的地方，然而在上遇上了兩名士兵，他們誤會達度是「巴捷奴」（バージル）的僱傭兵，正準向他攻擊之時，在眾人後方突然出現一隻龐然巨物，原來，這便是在序章之中出現的神秘生物「綠牙龍費班度」（緑牙竜フェルブランド）。



士兵們看到龍便慌張的逃命，剩下達度一人被綠牙龍追着，幸而在最後關頭，在序章出現的女戰士出手相救，渡過了危機之後，達度便打算繼續向故鄉「西歷斯村」（セレス村）進發，然而，女戰士的答話竟然是：「那裏已經甚麼也沒有了……」達度聽後便想到剛才遇上的士兵是從「西歷斯村」來的，那麼……村莊一定是出了事，所以達度便加快腳步進發……然而，當達度離開的時候，在女戰士身上的晶石突然發出光芒……





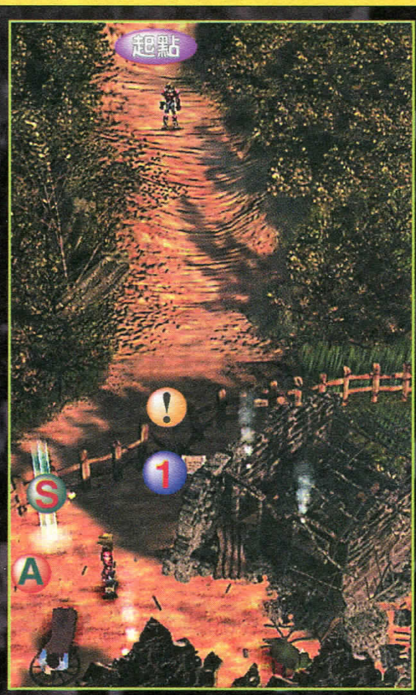
一進入「西歷斯村」的範圍，他便見到村民被士兵襲擊，所以達度便上前阻止，士兵於是向達度攻擊。在戰鬥之後，達度向垂死的村民打聽，才知道這些人是「山多拉帝國」（サンドラ帝国）的士兵，他破壞了休戰協議，村民只是說了達度要救救「茜娜」（シェーナ）之後便死了，心知不妙的達度便忽忙的趕入村中。



一進入村中，達度便發現長死「布羅斯」（ブロス）倒臥在地上，幸而他仍然生存着，從他口中，達度知道茜娜被那些士兵捉走了，然而，「布羅斯」並不知道「茜娜」的去向，就在此時，剛才被達度擊退的士兵帶同小隊長再次向達度攻擊。

ブロス
「連れ去られたのじゃよ・・・
はじめからシェーナだけが
狙われとるようじゃった・・・

1 BURN OUT
2 星塵（スターダスト）



© 1999 Sony Computer Entertainment Inc.

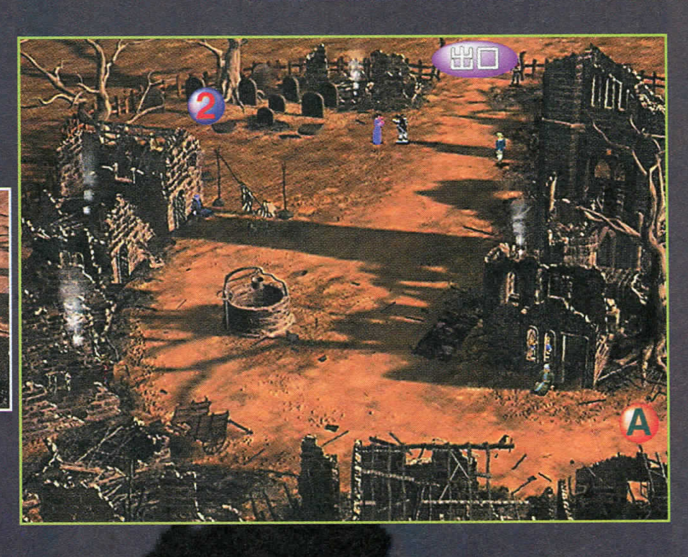


達度擊敗了敵人，除了是勝利之外，他更從敵方小隊長口中得知「茜娜」現在被囚禁在「希拉拿監獄」(ヘルライナ監獄)之中。在戰鬥之後，達度要在村中四處尋找一下，因為在村莊中有一種非常珍貴的道具「星塵」(スターダスト)，而在離開村莊之前，在出口之前有一位劍術高手「達士文」(タスマン)，大家可以選擇這裏學習一下攻擊的方法，否則，不學也不會對故事造成任何影響的。





另一方面，在「希拉拿監獄」被「山多拉帝國」的士兵監禁起來……

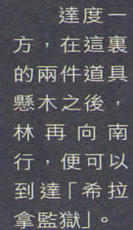


第二節 森林

離開了「西歷斯村」，達度要穿過一個森林才可以繼續前進，而在森林之中，有一位商人，達度可以在這裏稍為給一下物資，而且亦可以在這商人身上學到在戰鬥之中的屬性問題和道具的使用方法。



購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
清體	10G
BURN OUT	10G
除魔香水	4G



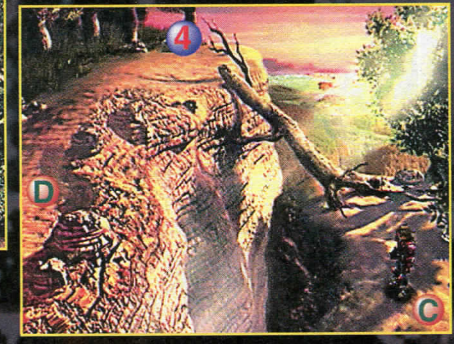
達度一方，在這裏的兩件道具懸木之後，林再向南行，便可以到達「希拉拿監獄」。



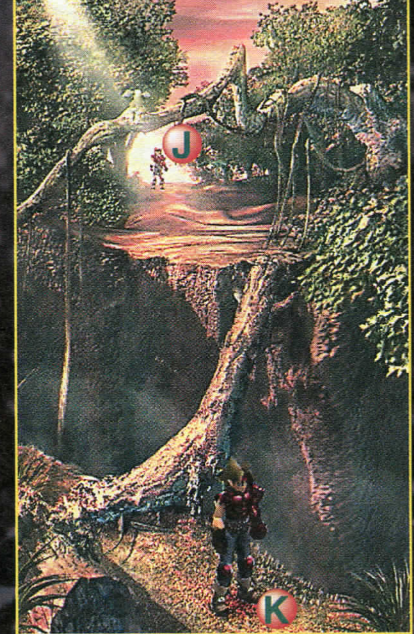
直向森林進發，便會到一個像迷宮一樣的地只要依地圖之中的途徑前進，便可以取得之中和開迷宮。在離開迷宮之後，達度在渡過一條想起了他和茜娜以前的事。之後，只要穿過森

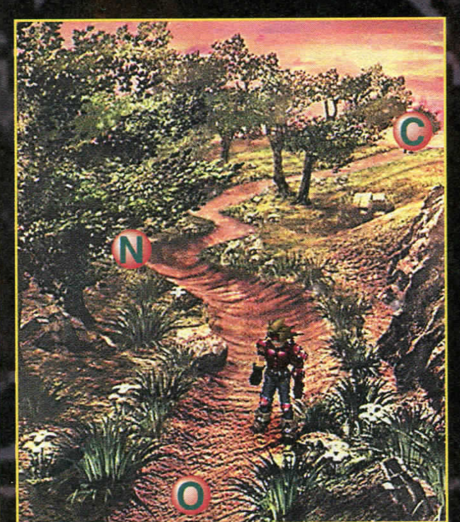
3	回復藥[細]
4	除魔香水
5	BURN OUT
6	20G











第三節 救出茜娜



當來到「希拉拿監獄」之時，剛好有一部運貨的車在等候，達度正好躲在貨車的後面，大家要記着當衛兵搜查之時，按○掣避到車的另一邊，這樣便可以成功的潛入「希拉拿監獄」之中。



在進入監獄之後，達度一被獄卒發現便會有戰鬥發生，如果要逃避戰鬥的話，便要在獄卒追到達度時離開。這時候達度應向左下方的B地點進發，在到達通道時，轉向右邊的D出口前進。

只要通過E出口便會到達一個非常「高」的地方，在這裏達度要利用在左方的吊機向上移動，在吊機旁的便是獄卒的房間，在這裏有一件比較強的房具「LEATHER JACKET」，一定要取到手呢！



乘吊機到達上層之後，便要從G出口進入牢房的範圍……一進入這裏，達度便會看到有兩名巴捷奴的士兵被獄卒欺負，就在這時，一名騎士出現，原來，這人正是巴捷奴的騎士團長「拉比茲」(ラヴィッツ)，他本來也是被敵人所擒，現在他成功的逃脫了，所以便前來拯救其他同伴。看到拉比茲被敵人圍攻，達度便出手相助，然而，不知袖裏的拉比茲竟然向達度攻擊，這時候，獄卒又再出現，二人只好聯手對敵……



成功退敵之後，本來達度要獨自一人前往拯救茜娜的，不過，拉比茲也是一個重情義的人，所以，他決定先助達度拯救茜娜，之後才回到城堡之中，就這樣，拉比茲便成為了達度的首名同伴。在囚室K之中，達度會找到「20G」，而在囚室L之中，則會得到「SPARK NET」，而且從這裏的囚犯口中，達度等人知道了茜娜原來是被困在第2監獄塔之中，於是他們便離開這地方。





當二人一離開這地方，在上方便有另一吊機降下來，這裏送來的是獄卒，所以如果要向上進發，便一定要先將這些獄卒擊倒。在擊倒獄卒之後，便可以乘吊機向上進發，在右邊的便是第2監獄塔，至於左邊便是一個非常大的廣場，雖然這裏的守衛非常深嚴，不過，一定要在在方的木箱之上取得「茜娜監牢之鍵」(シェーナの牢の鍵)，才能成功的救出茜娜。



取得「茜娜監牢之鍵」後，便可以回到左邊的第2監獄塔拯救茜娜，只要向左轉，一穿過通道便會看見3名獄卒正在守着一牢房，這便是囚禁茜娜的地方，不過，要救出她便先要對付這3名獄卒！幹掉獄卒，達度便可以從R之中救出茜娜。

正當眾人要離開之時，又有獄卒出現，達度等人一定要經過這場戰鬥才能再自由活動。另一方面，得知茜娜逃脱消息的獄長「夫列基魯」(フリューゲル)非常憤怒……

達度眾人其實應該馬上離開，因為在這第2監獄塔之中，其實只有在囚室S之中的「20G」而已。



其實共要依原路便可以成功的逃出這所「希拉拿監獄」，不過，不要忘記在離開之前，要到T地點買一些補給品，因為茜娜的戰鬥力不是太高，而且HP亦比較低，所以還是買多一點回復藥比較安全。

購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
天使之祈禱	30G

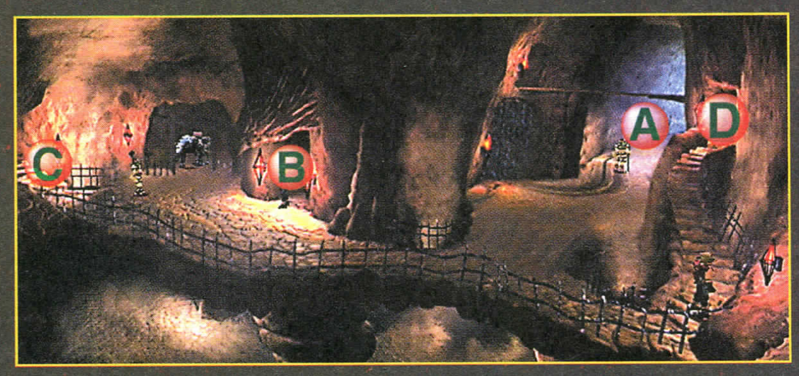


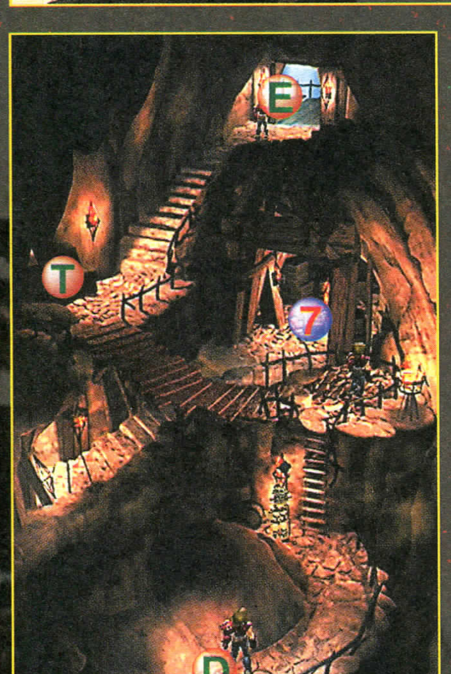
然而，當眾人快到達出口之時，獄長「夫列基魯」終於也出現在達度等人前，似乎一場大戰是在所難免，然而，大家要小心這獄長，因為其攻擊力非常強大，不過，因為他是「土屬性」的人物，所以只要用「風屬性」的攻擊便可以了。

7	天使之祈禱
8	LEATHER JACKET[防具] (レザージャケット)
9	50G



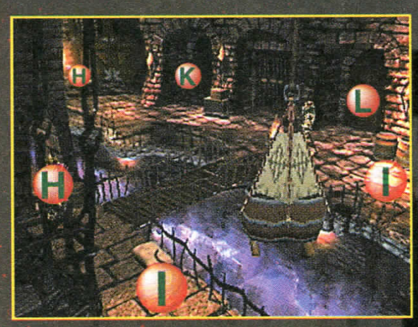


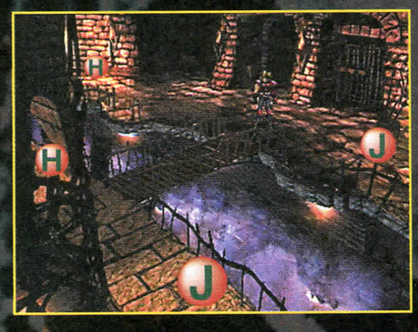


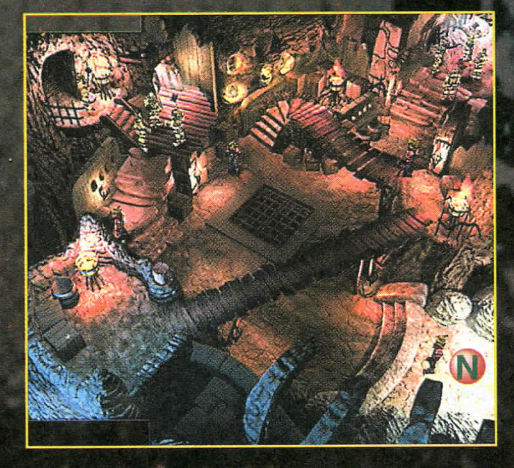


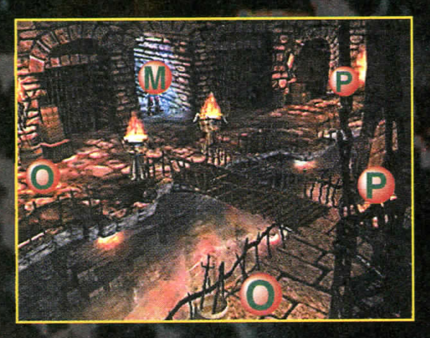


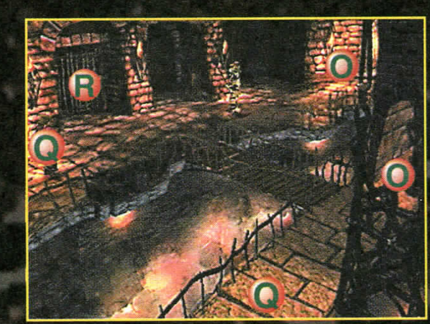


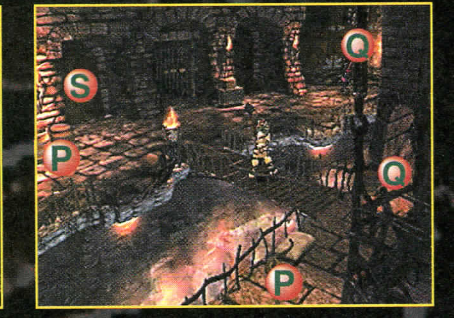














OFFICIAL PRODUCT

第四節 王都之旅

在成功逃離「希拉拿監獄」之後，達度和茜娜便要陪同拉捷茲回到他的地方——「比路」(ベール)，然而，在草原之中，拉比茲不幸被追兵的箭射中了，幸而受傷不是太嚴重，所以仍能繼續前進，可是，在路上也受到一些的阻延。





在這裏可以選擇的路其不是太多，因為左方的路已經是太危險了，所以不能使用，而上方的C通道又因為太闊而不能跳過；所以只有往B的出口，在這裏有一間木屋，正好讓拉比茲稍為休息一下。在小屋之中，大家也聽到了有關達度的往事，原來，達度本身不是「西歷斯村」的人，他自幼在北方的「尼度」(ニード)長大，在18年前發生了一件事，一隻被稱為「黑色魔物」的東西向這村莊攻擊，整條村的人也被殺死，只有達度一家能逃出生天，可是，在離村之後，達度的父親和母親後來亦回到村莊中，可惜他們一去不返，從大火熄滅之後，村莊已經化為烏有，年幼的達度只到一顆晶石作為對父親的紀念，





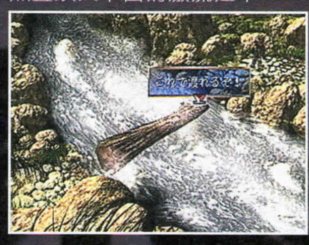








離開小屋，眾人沿D出口前進，在那裏有一顆枯樹，看來可以讓眾人通過這地方，可是，這裏又沒有伐木的工具，這時候，達度想起剛才在小屋有一柄斧頭，所以便回小屋將斧頭取來，果然，成功的將樹斬下來，可是樹竟然直跌入下面的激流之中……



為了要過河，達度眾人便回到剛才的C出口，果然，那大樹沿着激流一直的向下流，幸而，因為樹的長度令它卡在兩岸之間，就這樣，三人便可以順利的過河了。



在草原的盡頭之上，三人遇上了一家三口，當他們看到穿着凱甲的拉比茲之時，他們還以為他是「山多拉帝國」的人，所以惡言相向，然而，在一番的解釋之下，三人才明白拉比茲等人的真正身份。

10 天使之祈禱











第五節 勇闖鐘孔洞

穿過了草原，只要通過前方的鐘孔洞，便可以回到「比路」。然而在這鐘孔洞之內可以說是危機四伏，首先，在這裏的怪物之中，有不少是會「放毒」的，所以達度等人一定要非常小心。





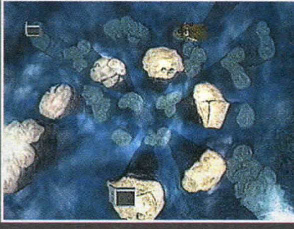
在這鐘孔洞之中，有一條像是「滑梯」的通道，在這裏有一件非常好的武器，這便是「BASTARD SWORD」，而要取得這武器的話，便要在第一個分叉位向左轉，這樣便可以沿水滑梯向下滑，這樣便可以取得這「BASTARD SWORD」；至於另一件道具則只要沿滑梯直滑便可以了。

之後，眾人又會來到一處要靠「跳石」來通過的水道，這段路看似非常易過，不過，在最後的一跳，拉比茲便出了意外，他差點兒便跳下水中，被河水沖走，幸而達度反應快才將拉比茲救回來，經過這次的事件，達度兩次將拉比茲從危難之中救回來，二人頓成好友，反而，在一旁的茜娜有一種被「冷落」的感覺。



從C進入另一洞穴之時，大家切物衝忙的使用回復藥，因為在這裏有一個「自動回復」的地方，那便是在中間的位置，只要在那裏按○掣，便可以令全部人物的HP得到全部的回復。







本來，從H便可以到達打BOSS的地方，不過，其實從G出口向前進，便會到達先前到過的地方，這次則是到達了下一層，在這裏有一隻怪物，大家一定要捉到這怪物，只要捉到這怪物，在右上角便會出現重要的裝備「POISON GUARD」(ポイズンガード)，這指環是有防毒功能的，面對以下的BOSS，這是非常珍貴而重要的裝備呢！

當依H的出口一直行，便會到達一個非常廣大的鐘孔洞之中，在中間的便是打BOSS的位置，大家一定要在這裏SAVE，否則便會有大麻煩了！前方的BOSS其實是一條「大蟲」，然而，在攻擊方面，達度等三人之中，只有茜娜才可以「經常」的發動攻擊因為當受到一定和程度的傷害之後，這條大蟲便會移到上方攻擊，而使用劍和槍的達度和拉比茲是無法攻擊的，只有利用身上的攻擊道具才可以向牠發動攻勢，而且事先一定要讓戰鬥力和防禦力比較低的茜娜裝上「POSION GUARD」，因為如果她中了毒的話，便會非常危險！而且在這裏大家要善用「防禦」，這除了可以減低損傷之外，亦可以減少中毒的機會。

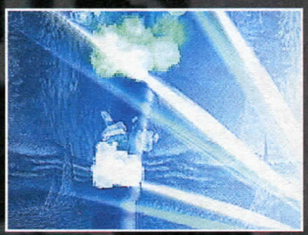




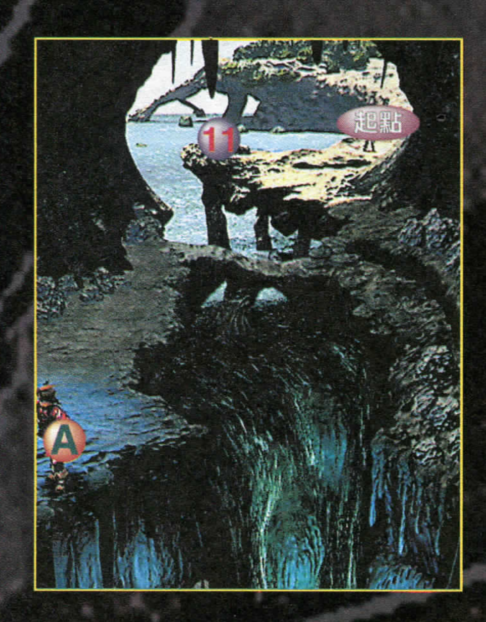
當眾人以為將大蟲消滅而要離開之時，那條大蟲竟然向站在後方的茜娜攻擊，但是，茜娜的身體之中突然發出一種奇異的光輝，令大蟲倒地不起，究竟在茜娜身上藏着甚麼秘密呢？這又會否是「山多拉帝國」要捉拿她的原因呢？

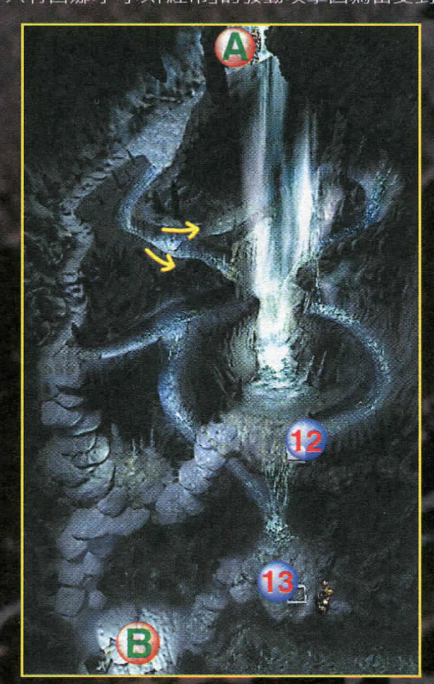


在戰鬥之後，只要再經過一條小路，便可以離開這個危機四伏的鐘孔洞，而達度一眾終於也到達了目的地——「比路」。



11	爆裂之石
12	20G
13	BASTARD SWORD[武器](バスタードソード)
14	雲散霧消
15	清體
16	天使之祈禱
17	BURN OUT
18	100G
19	除魔香水
20	SPARK NET
21	BANDANNA[防具](バンダナ)
22	清體
23	回復藥[細]
24	50G

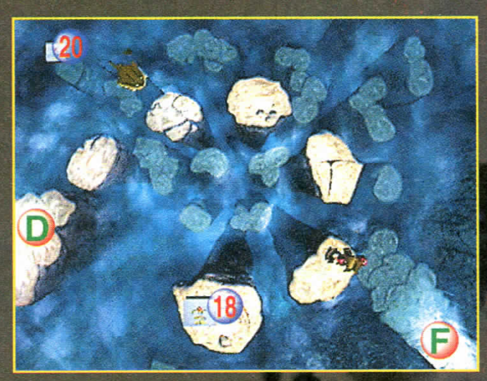




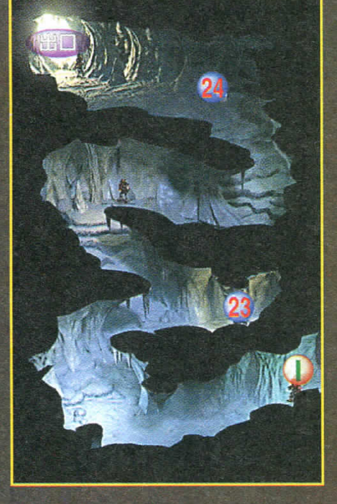


OFFICIAL PRODUCT

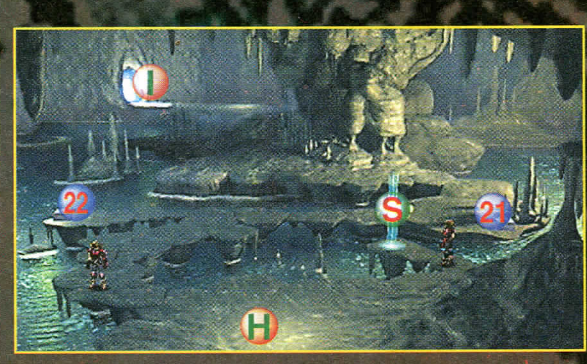












第六節 王都比路・依狄斯城

眾人終於也到達了王都「比路」(ベール)，這裏正是「依狄斯城」(インデルス城)的所在。到達之後，拉比茲便要向國君「艾拔」(アルバート)匯報之前發生的事情，不過，在之前眾人大可以在「比路」這大城市之中逛一逛，因為在這裏實在有太多東西可以取得的。



在入口的屋之中(A)，拉比茲便可以得到一福自己的畫像(ラヴィッツの似顔絵)；而在前方的酒場(B)之中，雖然沒有甚麼好的東西，不過，在這裏達度等人要預先買一瓶酒(うまい酒)，這是在D地點非常有用的。而且大家亦可以在這裏SAVE，可以以10G的價錢住宿，令人物們得到回復的機會。

至於C地點便是道具屋所在，大家可以在這裏作一定的補給。接着便可以到D地點的地下道之中，在那裏有一個古怪的男子，只要大家在之前買了「酒」，將酒交給這男子，他會讓達度等人通過。沿樓梯直上，便可以到達水道上的通道。



購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
SPEAR FROST	10G
殞石墮落	20G
除魔香水	4G

從K進入的話是可以到達一個像地下碼頭的地方，不過，現時仍未能進入的；而就算是在L出口，一樣是一個死胡同，所以應先回到起點，到其他的地方看看。而從入城的地方向上移動(E)，便會到達拉比茲住所前面，而大家不要忘記在井之中是有「星塵」的，然而，這時候拉比茲應要先參見國君，所以乃未能回到家中。



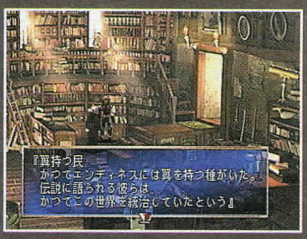


反而，拉比茲應先到L的小屋，因為在那裏可以打聽到有關「星塵」的事，而且如果大家已經集了10顆「星塵」的話，更可以從「馬狄路」(マーテル)手上換取非常重要的裝備「PHYSICAL RING」(フィジカルリング)，裝備了這指環的人可以令其基本HP增加50%。(然而這時候馬狄路並不在家呢！)



當完成以上的事情之後，大家便可以安心到F地點進發，這裏其實是到「依狄斯城」的必經之路。在正前方的T之中便是城市之中的武器屋在，除了可以購買武器之外，在這武器屋之中更可以找到珍貴的「星塵」，而位置便是在下方的「槍」之中。

購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
BASTARD SWORD[武]	60G
光輝之弓矢[武]	50G
SCALE ARMOR[防]	50G
LEATHER JACKET[防]	50G
サレット[防]	40G
POSION GUARD[裝]	200G
PANIC GUARD[裝]	300G
FEINT GUARD[裝]	200G
勇氣之護符[裝]	300G
KNIGHT SHIELD[裝]	200G



穿過R或X的通道，所到達的也是同一條的小巷，但是，其實這地方也殊不簡單，因為在之中有一間圖書館，在這圖書館之中得到不少的知識，大家可不要放棄這學習的機會啊！



而在另一邊的入口（A'）則是治療所的所在地，這地方雖然沒有甚麼重要的道具可以取得，不過，在上層的房間之中，從「C'」的入口進入便是一個可以治療任何狀態的地方，而費用亦只是10G而已。



而回到大街之上，只要依通道U的方向，拉比茲等人便能到達「依狄斯城」向國君匯報所有的事情，然而，這座王城也真是相當的大，而且亦有非常多隱藏的通道。不過，在這裏大家應由P或Q入口進入，先進入下部份的「依狄斯城」，因為在右上角的火爐之中，有一顆「星塵」。



經過「G'」向上前進，便可以到達「依狄斯城」的地面，在這裏根本沒有任何重要的東西，所以達度等人可以經由「I'」繼續向上行，在2樓的左上方，達度等人會再次發現「星塵」。



在2樓尋完之後，便可以經「J'」到達最頂層揭見君主「艾拔」，在拉比茲向艾拔匯報完畢之後，達度便向「內依殊大臣」（ノイッシュ大臣）打聽有關「黑色魔物」的情報，可

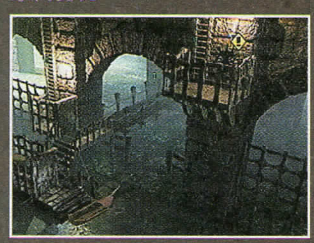




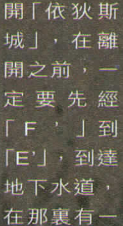
是，這事情的資料實在很少，所以「內依殊大臣」亦無法幫助達度，只可向他提供一些有關「龍之戰役」的歷史。



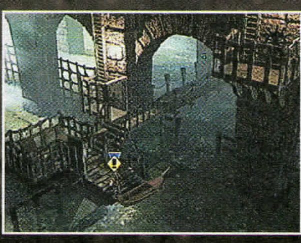
之後，便會剩下達度和茜娜，拉比茲則留在艾拔王身邊，當他們在露台談話之時，拉比茲便再次出現，而且向達度提及現在在前線的「荷斯」（ホークス）正受到敵人的威脅，終於，二人決定加入拉比茲的行列，為保衛國家而努力。



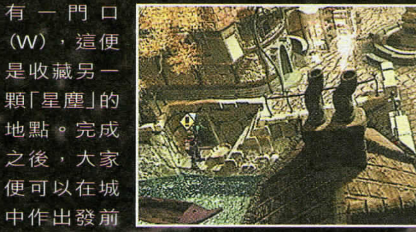
完成匯報的工作之後，拉比茲便可以回家探望母親了，不過，大家可不要那麼快便離開「依狄斯城」，在離開之前，一定要先經「F'」到「E'」，到達地下水道，在那裏有一個機關，只要機關一打開，在這裏的門便會全部打開，成功的話，達度等人便可以重回地下水道之中，經過「H'」的樓梯，進入「依狄斯城」的密室之中。（可是這裏只有20G而已。）





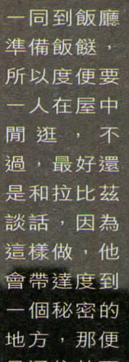


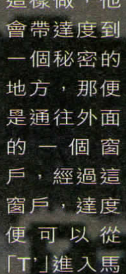
除了可以到密室之外，大家亦要乘船環城一周，在中途，大家有機會上岸一次，在那裏有一門口（W），這便是收藏另一顆「星塵」的地點。完成之後，大家便可以在城中作出發前的最後補給，而拉比茲亦真的可以回家了。



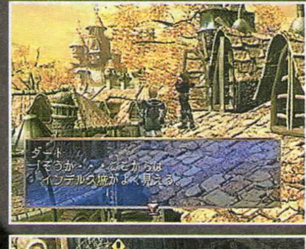
到達拉比茲家中，大家總算可以作少許的休息了，然而在拉比茲的家中，原來也有「星塵」的，而位置便是在地下飯廳之中……

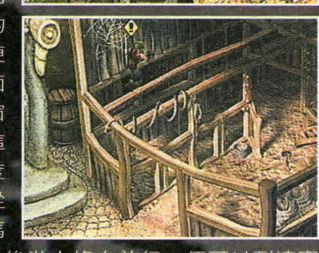






一方面，回到家中的拉比茲會獨立起來，而茜娜則會和拉比茲的母親一同到飯廳準備飯餸，所以度便要一人在屋中閒逛，不過，最好還是和拉比茲談話，因為這樣做，他會帶達度到一個秘密的地方，那便是通往外面的一個窗戶，經過這窗戶，達度便可以從「T'」進入馬房之中，之後沿木條向前行，便可以到達寶箱的位置，不過，要小心，當亮起「！」時，一定要立刻按○掣，否則便會跌下去。







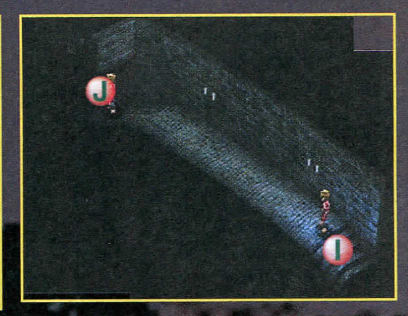
當一切準備就緒，達度、拉比茲和茜娜便要再開始他們的旅程，然而，當他們正準備出城之時，突然遇上了「馬狄路」，這時候，大家唯有先回城中，往馬狄路家中一行。從這時候開始，只要大家集齊10顆的「星塵」，便可來這裏換具了。

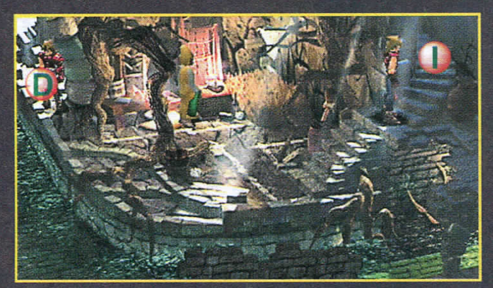
25	50G
26	20G
27	星塵
28	星塵
29	光輝之弓矢[武器]
30	50G
31	星塵
32	SPEAR FROST
33	ACTIVE RING[裝備]（アクティブリング）
34	20G
35	星塵
36	20G
37	回復藥[中]
38	星塵

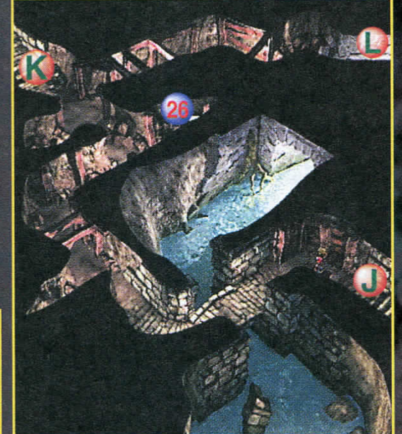



G
H
A
25

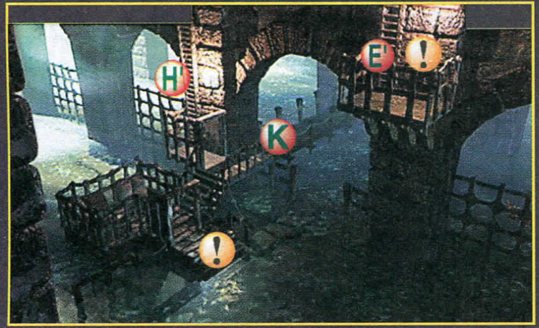

S
B
B


J
I

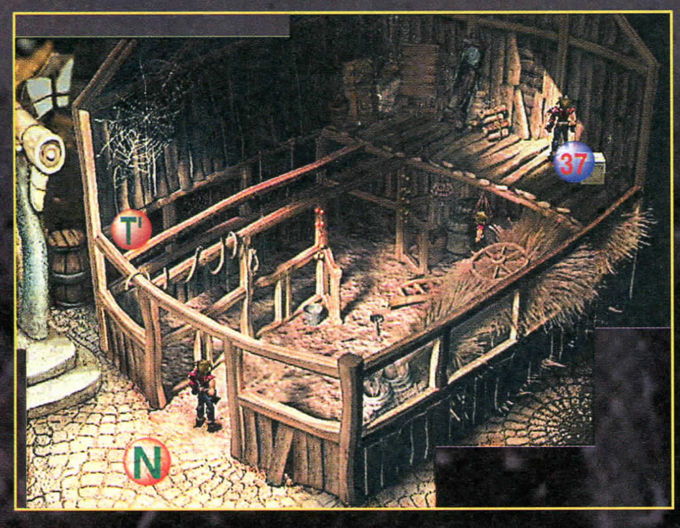

D
I


K
L
26
J

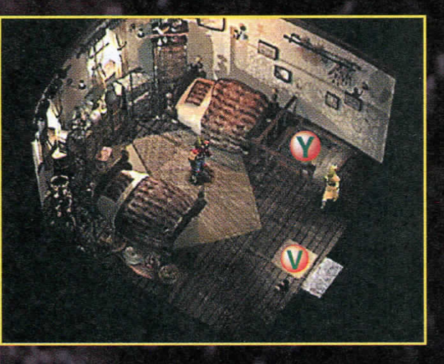

R
T
L
M
N
27
E

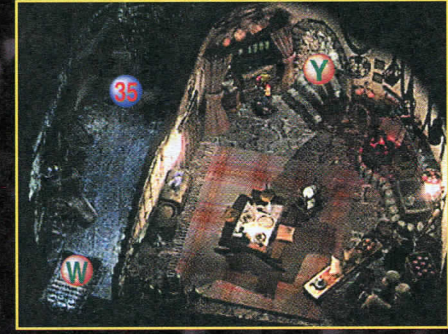

H
E
!
K
!

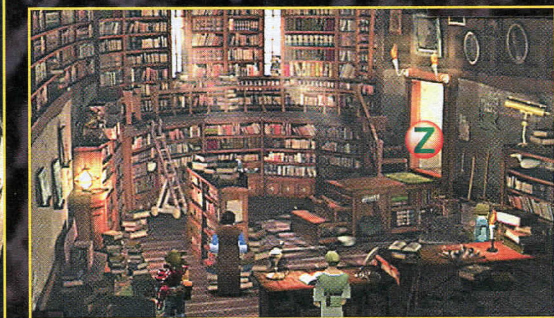

U
J
R
X
V
L
W
F


37
T'
N


Z
X
A'
R

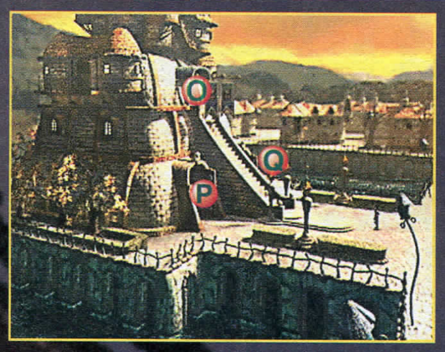

Y
V


35
Y
W

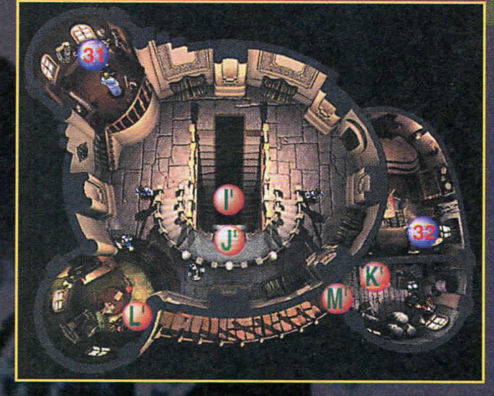

Z

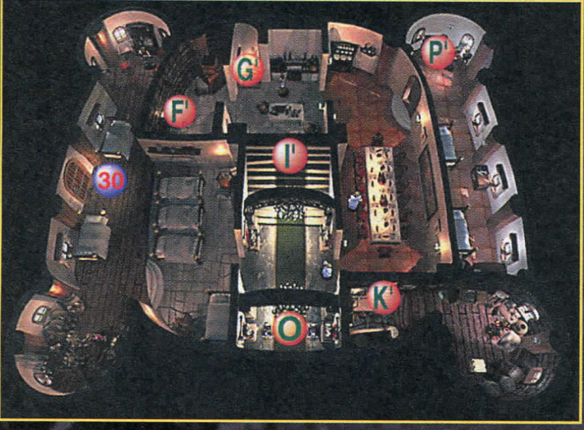

D'
B'
C'

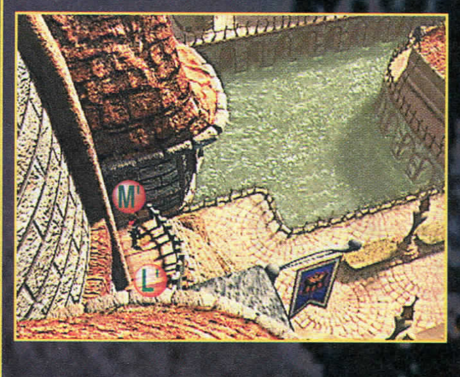

C'
!
D'

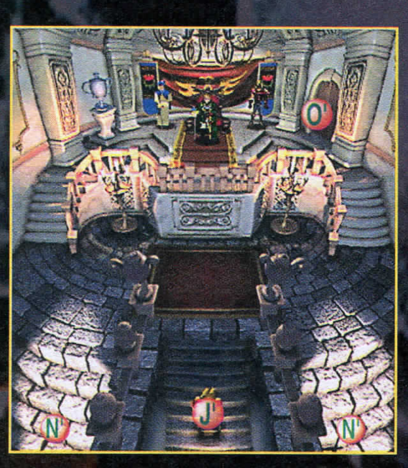

O
Q
P

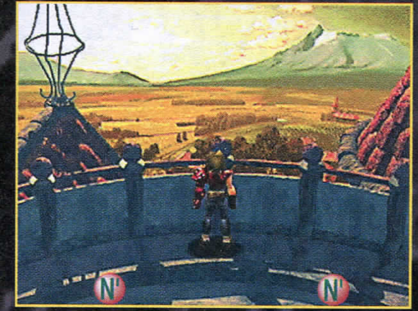

G
28
E
F
H
34
29
P
Q


31
I'
J'
32
K'
L'
M'


G
P'
F
30
I'
K
O

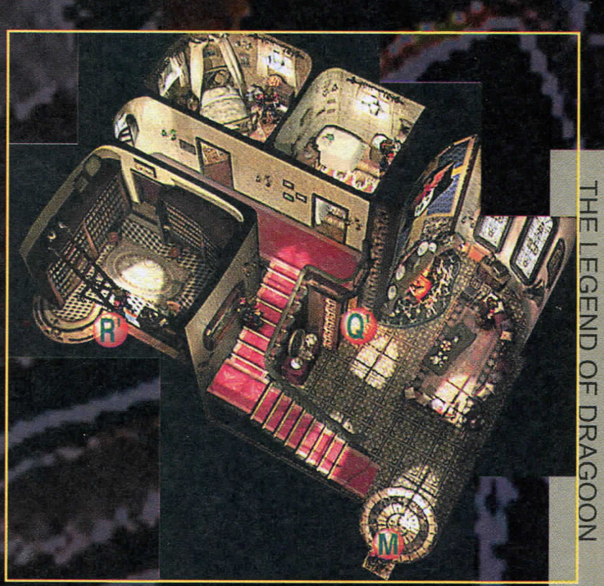

M
L


O'
N'
J'
N'

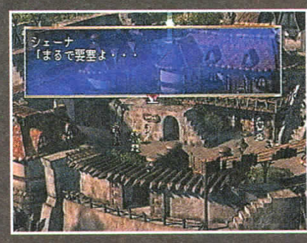

N'
N'


38
36
Q'


O'
P'

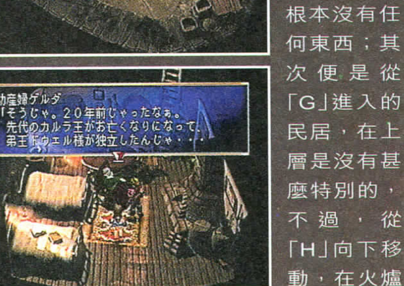

R'
Q'
M

第七節 荷斯之戰・赤眼龍醒覺



在「依狄斯城」的任務完成之後，三人便開始前往「荷斯」，當到達之時，這裏守軍的指揮官——第8騎士團的「佳錫路」(カイゼル)已經在等待着眾人，不過，達度等人是可以先在這個村落之中稍為行動和視察一下，然而，為了要抵禦敵人的來襲，所以這條村的外貌已經變得像一座要塞。





首先是「A」的宿屋，在這裏除了一件「天使之祈禱」之外，根本沒有任何東西；其次便是從「G」進入的民居，在上層是沒有甚麼特別的，不過，從「H」向下移動，在火爐之前便可以找到一顆「星塵」。而從「G」前方的路一直行，便可以到達「E」和「F」，在「E」之中，只是士兵的房間，沒有甚麼特別，不過，在「F」之中，除了在閣樓中的20G之外，大家亦要往下面一行，因為當中的接生婆「姬露達」(助産婦ゲルダ)會將艾拔王一家的往事向大家說明的。





調查完畢之後，便可以到「B」的作戰本部和指揮官「佳錫路」會合，而根據他收集回來的情報，敵人已經利用「龍」作為攻擊的武器，所以是非常難應付的，而為了要防禦敵人的來襲，所有的兵士只有日夜不停的看守着，而現在，達度和拉比茲的任務便是負責夜間的看守工作，至於茜娜則負責士兵的食物，從這時開始，茜娜便會暫時離隊。

當達度二人再次回到作戰本部之時，便要決定是否已經準備好，如果選擇第一個的話，便算是決定了出戰。之後，達度和拉比茲便會在左邊的城牆之上站崗，本來一切看似非常平靜，然而，當達度想往找茜娜之時，在右邊的城牆之上傳來士兵的叫聲，原來這次敵人是從右邊進攻……





怎料，這竟然是敵人的「聲東擊西」戰術，當達度和拉比茲趕往右支援之時，在左邊的城樓之上竟然出現敵人的突擊部隊，而負責這任務的便是「山多拉特殊兵」(サンドラ特殊兵)，這敵人亦是這裏的第1個BOSS！這敵人是屬於「闇」屬性的，大家要小心他的集體攻擊魔法，而且當他受到一定傷害之後，便會出使「分身術」，然而要擊倒他也非一件難事呢！

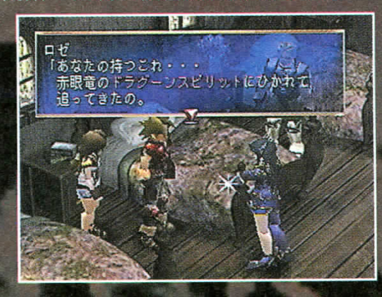




當擊倒了「山多拉特殊兵」之後，這裏的另一名BOSS便會出現，然而，這BOSS並不是傳聞之中的「龍」，而是巨人族的戰士「岡戈魯」(コンゴール)，他是一名「土」屬性的戰士，他雖然不會使用魔法，不過，他同樣擁有集體攻擊的能力，而且破力非常驚人，然而，只有達度和拉比茲在場，所以只有多一點利用道具來攻擊，尤其是「水」屬性和「風」屬性的道具。然而，任達度怎樣攻擊，也不能將「岡戈魯」擊倒，而且更被「岡戈魯」節節進逼，就在千鈞一髮之際，當初曾救達度的神秘女戰士再次出現，她此時以「龍騎士」的身份出現，她此來的目的其實是要將一直潛伏在達度身上的「龍魂」喚醒，而且從這時開始，女戰士便會加入成為同伴之一。





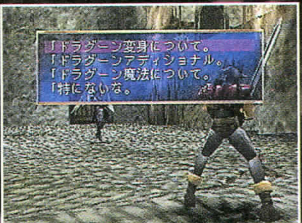


原來這名女戰士的名字是「露施」(ロゼ)，她追來找達度是因為當天和他分手之時，在她身上的「龍魂」突然起了共鳴，「露施」深明這是同伴的證明，所以她便趕來找尋達度。



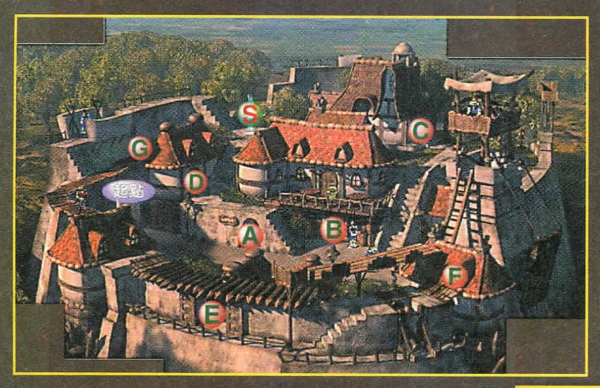
正當眾人在房間之中談話之時，在名出突然傳來士兵的大叫，內容大致是講述在濕地帶第7砦受到山多拉軍的襲擊，聽到這消息之後，眾人便出外問明究竟，原來在第7砦之中的士兵受到「龍」的襲擊，而且第10和第13騎士團也已經被全部擊倒，而戰鬥的地方便是在「比路多火山」(ヴィルード火山)，那裏更好像是「龍」的巢穴，為了全國的人民，達度決定出擊(請在選項中選第1項)。

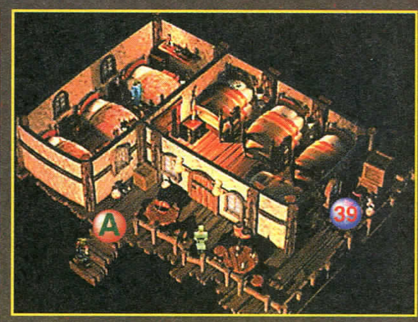


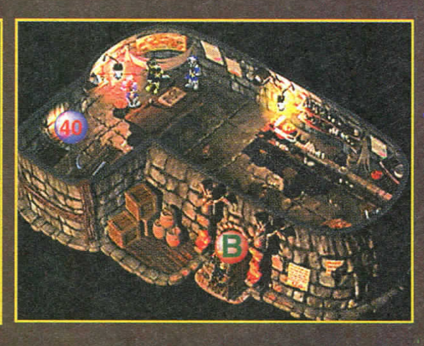


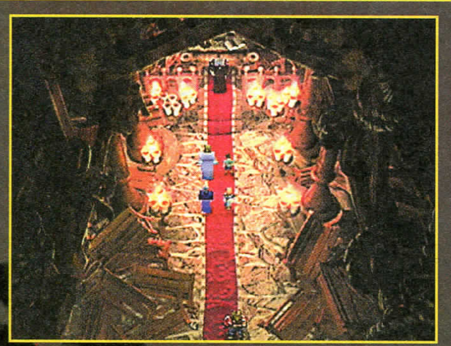
在出發之前，達度可以先向露施學習一下「龍騎士」的戰鬥方法，這也是非常重要的事，因為「龍騎士」的ADDITIONAL攻擊是比人類時的更難掌握的。當大家認為練習已經足夠之時，便可以離開「荷斯」，向濕地帶進發。

39	天使之祈禱
40	星塵
41	星塵
42	20G
43	回復藥[細]





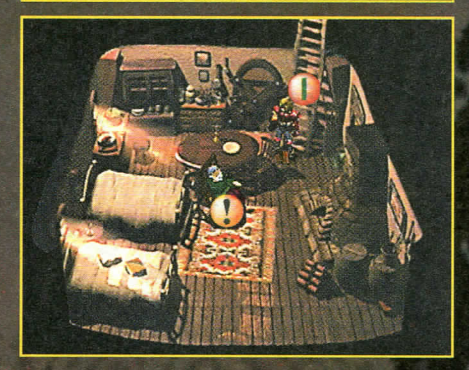














第八節 鬼域般的濕地帶

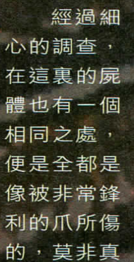


離開了「荷斯」，眾人便向「濕地帶」進發，在入口之處有一個指示牌，向上行便是「巴捷奴公國．第7砦」，而向左行便是「比路多火山」，這時候等人應先到「第7砦」查看一下第10和第13部隊的情況。



從「A」便可以進入「第7砦」的地帶，然而，一進入之後便會有一種令不安的感覺，因為這地方實在太恐怖了！這裏連一個人影也沒有，就好像是一個廢虛，繼續向前進，達度便會發現戰鬥仍在進行中，不過，形勢似乎對巴捷奴軍非常不利呢！





在這裏玩者要連續作5場的戰鬥，如果達度等人放棄戰鬥的話（在選項中選擇第2個），便會立刻離開這地方，而再進入之時情況會和最初一樣的，除非玩者有心要提升LEVEL，否則筆者絕對不建議大家在這裏作太多的戰鬥，而在眾多的戰鬥之中，只有最後一場要稍為留心，因為對方是一個小隊長，也有一定的實力，不要大意啊！

當殺退所有敵人之後，達度等人便進入「第7砦」之中，而這裏的景像可以用「屍橫遍野」來容，不論情況如何的惡劣，眾人也得進入調查一下，在上方的火爐之中，達度可以找到「星塵」；在這裏眾人找到一個「氣若柔絲」的第10隊隊長，而且他在臨終前警告大家要小心「龍」。



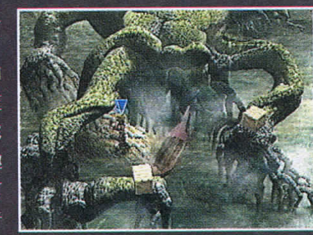


經過細心的調查，在這裏的屍體也有一個相同之處，便是全都是像被非常鋒利的爪所傷的，莫非真



是「龍」的所為？在這裏的查完成之後，便要由E回到外面，因為在這裏達度等人可以一支「長矛」，這是對拉比茲非常有利的武器呢！





在這裏的調查到此亦算告一段落，眾人回到濕地帶的入口，這次是向左行，經過「B」之後，在眾人面前出現了一條船，如果大家對這裏的道具完全不感興趣的話，大可以直向上行便可以繼續行程，不過，大家若要得到多一點「利益」的話，便要在這裏上船，船會帶達度等人在這個濕地帶之中的不同地方，如果不想花太多時間的話，最好還是讓船先經「G」到另一邊，之後再回頭取在面前的道具。

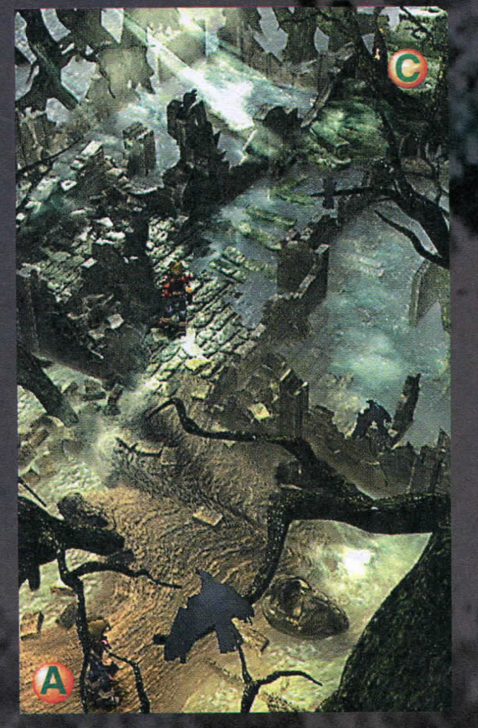


取得這裏所有的道具之後，大家便可以繼續向前進，然而在未到達「F」之前，茜娜竟然給刺刺傷了，達度大為緊張，竟然立動將茜娜揹起來，當通過了「F」之後，眾人便會如常的行動。

44	太陽狂想曲
45	星塵
46	回復藥[細]
47	太陽狂想曲
48	SPIRIT POSION
49	LANCE[武器]
50	SPIRIT POSION
51	BURN OUT
52	清體
53	封印之魔石
54	FEINT GUARD[裝備]





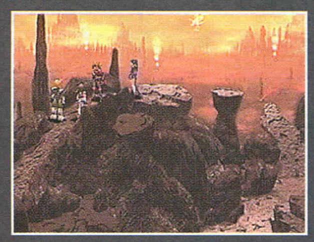








第九節 火炎地獄・比路多火山



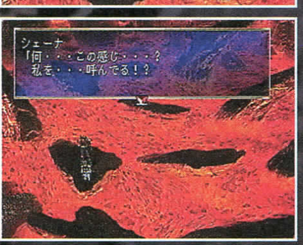
穿過了「濕地帶」之後，達度等人便要繼續旅程，他們現在已經到達了「比路多火山」，然而，當他們一踏入火山的範圍，這裏的BOSS便立刻出來，達度等人唯有拼命的向前跑，最後，終能逃避牠的攻擊。

由於這是火山的區域，所以怪獸方面差不多全是「火」屬性的，這點對於達度而言是非常不利的，因為他本身便是「火」屬性的人物，在這裏他的攻擊力會受到一的影響，幸而他的「火」屬性令他的防禦力木提升不少。



沿着溶岩一直向前行，會遇上一條分叉路，從右邊的「C」向前行，便會到達一個佈滿尖石的溶岩池，然而，這裏是一個沒有出路的地方，只是在盡頭有寶箱而已。





轉變方向，向「D」的地方前進才是正確的道路，這是一個非常空曠的地方，在這裏大家根本沒有選擇的機會，只有向左邊前進，由於在前方要與BOSS惡戰，所以還是先SAVE比較安全。從左邊的「E」進入，便會進入一個真正的「溶岩池」，在這裏大家要藉着跳過溶岩上的石塊前進，然而，當跳到中段之時，茜娜突然感覺到有人在呼喚她……



眾人繼續向左方前進，到達了一個非常古怪的溶岩池，在這裏有一副巨大的白骨，像是甚麼生物似的，這時候，茜娜的不安感覺越來越強烈，依露施所說，這怪物的



名字是「比拉捷」(ヴィラージ)，牠可說是當年「龍之戰役」中的重要腳色，牠和有翼人的關係就像人類利用龍的力量一樣。





突然，四周也震動起來，眾人正想逃走之際，白骨之中閃出強烈的白光，原來這「比拉捷」根本仍生存着，牠的生存目的只有一個，便是要向牠憎恨的人類報復！為了保命，眾人唯有和牠一戰。這「比拉捷」分「頭」、「體」、「腕」3部份，當中的「頭」便是最重要的地方，當然，大家亦要小心其「腕」的攻擊，所以應以攻擊力比較強的「拉比茲」負責牽制牠的「腕」，但亦要留意，這「腕」是會再生的，至於其餘2人則全力攻擊牠的「體」和「頭」。而由於這「比拉捷」是「闇」屬性的怪物，大家可以嘗試使用「光」屬性的道具來攻擊，效果也相當不俗的。



擊倒了「比拉捷」之後，眾人便要繼續上路，這時候，大家可以向溶岩池的右下方出發，通過「F」便能回到剛才那空曠的也方，在這裏眾人遇上一個古怪的人，他失足滑倒，險些兒便送命，幸而達度等人合力將他救回，為了答謝達度等人的救命之恩，這名叫「達巴斯」(ダバス)的商人便將一個「達巴斯閃令令的袋」送了給達度，原來他是「羅安」(ロアン)的商人，此來是希望可以找到傳說中那「燃燒的寶石」。





和「達巴斯」分手之後，眾人繼續向右下方前進，通過「G」便會到達另一個溶岩池，大家沿着岩石一直前進，當到達左邊之時，便會有事情發生，原來這便是在進入火山之時出現的火鳥的巢穴，眾人又被逼和火鳥決一死戰。這火鳥名為「ROCK HAKEN」(ロックハーケン)，是一隻絕對「火」屬性的怪物，其攻擊亦是以「火」為主，所以，利用「水」屬性的道具來攻擊牠是最好不過的。擊倒牠之後，便可以得到「赤眼石」，這可能便是之前「達巴斯」所說的「燃燒的寶石」。

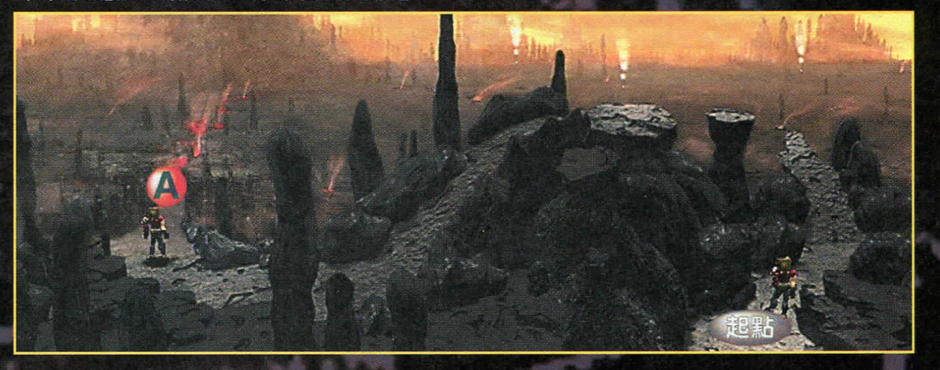


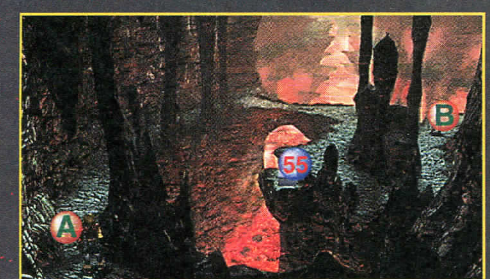


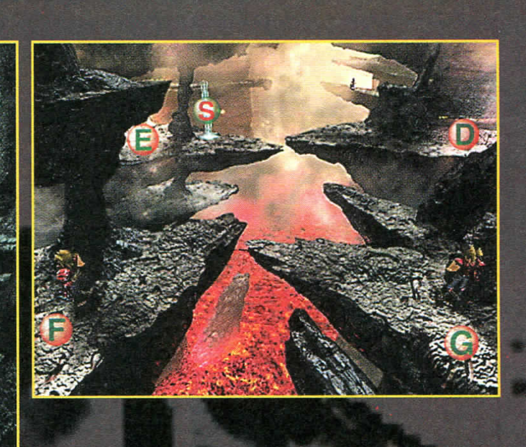
在擊倒「ROCK HAKEN」之後，眾人便可以離開「比路多火山」，而在離開之前，大家還會見到那個名叫「達巴斯」的商人，然而，這次他的出現便是一個真正的「商人」。

購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	10G
清體	10G
DANCING RAY	20G
飛礫	10G

55	SPEAR FROST
56	清心
57	PANIC GUARD












第十節 龍與龍之對決

通過了「比路多火山」之後，眾人終於到達了最終的目的地——「龍之巢」，故名思義，



這地方便是「龍」的巢穴，果然，一進入這個地方，便會發覺非常「陰森」，然而，當一進入之後，便會有事發生……



原來在這個森林之中，已經佈滿了龍的毒素，一般人根本無法在這種環境之下生活的，所以在這裏根本沒人的，亦因為這個原因，當茜娜進入了這地方之後，便覺得身體好像有點不對勁，不過，她仍然堅持要繼續旅程，然而，為了茜娜的身體，最好還是盡快離開這裏……

由於在這裏是無法到達對面岸的，所以只有繼續的向左行，經過「B」之後便會到達一個



像是佈滿「蜘蛛網」的地方，在這裏便可以跳到對岸，大家在未進入前方之前，應在左方先取回剛才在入口附不能取得的「鎖子甲」。

之後便可以繼續向前行了，怎料，當眾人一踏上那像巨大「蜘蛛網」的地方之時，整個地方竟然向下跌……就這樣，達度等人跌落在一個不知名的地下洞之中，而依露施所言，這便是「龍的巢穴」，這亦表示大家距離目的地已經不遠了，不過，在未繼續向前行之前，



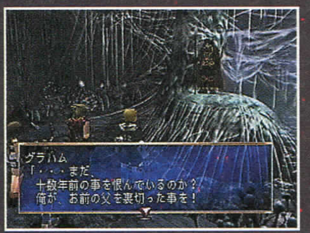
記着要先喝一點水池的水，因為這些水可以為各人補充HP和MP的。

在這個「龍之巢穴」之中，就好像進入了一個「八陣圖」一樣，不過，只要



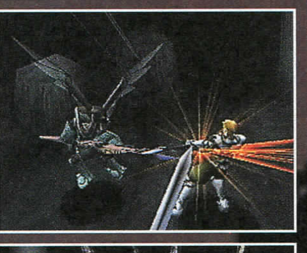


大家依地圖所示的走法便可以在這個山洞之中來去自如了，而另一點要小心的便是在這個迷宮的上層，是有一些像「水草」的東西着達度等人的去路，而消除些「草」的方法便是將在這裏的花「消滅」，消滅一朵花，和牠對應的「草」便會自動失。



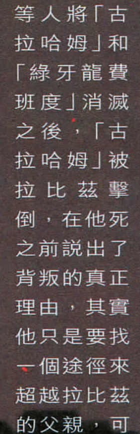
通過以上那個怪的「迷宮」之後，便會到達真正的「龍的巢穴」，在這裏當然是要打ＢＯＳＳ了，不過，BOSS不只一人，而是「一人一龍」，因為在這裏拉比茲會再遇故人，可是，這人亦是當日背叛了艾拔王的人「古拉哈姆」(ガラハム)。「古拉哈姆」本來是「巴捷奴」的第2騎士團團長，在某程度上，拉比茲的父親亦是因他而死的，然而，最令拉比茲想不到的現在的他竟然是「龍騎士」！







除了「古拉哈姆」之外，另一個BOSS便是「龍」，而且更是曾險些奪去達度生命的「綠牙龍費班度」。在這一戰之中，兩名的BOSS也是極之難對付的，而且不論大是以任何次序消滅「古拉哈姆」和「綠牙龍費班度」，也沒有太大的分別，因為兩者的攻擊力也非常厲害，另一點便是要小心HP的流失，大家在這裏一定要善用「防守」，因為「綠牙龍費班度」會經常使用「攻擊力UP」，如果和牠硬拼的話，受害的一定是玩者自己。







當達度等人將「古拉哈姆」和「綠牙龍費班度」消滅之後，「古拉哈姆」被拉比茲擊倒，在他死之前說出了背叛的真正理由，其實他只是要找一個途徑來超越拉比茲的父親，可是，換來的便是今天的命運，在「古拉哈姆」死後，在他身上的「龍魂」飛了出來，而且已經找到新的主人，這「碧綠龍的龍魂」選擇了拉比茲作為牠新的主人！



在劇戰之後，茜娜的身體變得更差，所以大家便要加快腳步下一個城市，找醫生為茜娜疹治一下。

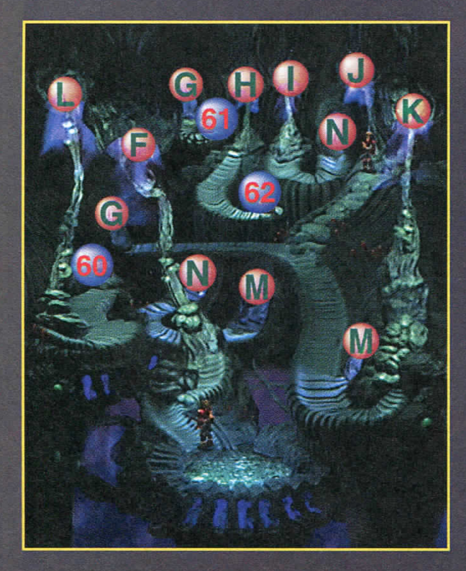


58	鎖子甲[防具]
59	SPIRIT POSION
60	清體
61	清心
62	勇氣之護符













第十一節 商業都市羅安・拯救茜娜

到達下一個目的地「羅安」(ロアン)之後,達度等人便立刻送茜娜到醫生那裏醫治,



在這城市之中的「沙拿度」是全國之中首屈一指的醫生,怎料他也說無藥可救,幸而,有一種和「龍」一樣在傳說中出現過的藥草——「多拉戈尼草」(ドラゴニ草)或許會有用。



因為「羅安」是一個非常大的城市,所以達度等人便在城市之中打探有關「多拉戈尼草」的事情。在這個大城市之中,要搜集資料的確不是一件易事,不過,在這個地方之中有一個人一定可以幫助達度的,這人便是在「比路多火山」之中被達度救的商人「達巴斯」,他既然是一個商人,那麼藥草他也應該會有不少,然而,他竟然沒有這種「多拉戈尼草」,不過,從他的秘密手帳所示:『在佈滿毒的森林北方,很難對付的植物的方向。在神殿深處見到多拉戈尼草』

然而,在手帳之中所寫的「對付的植物」又如何呢?依達巴斯的指示,在「地下」的泉水應可使這植物弱化的,那麼,「地下」的泉水又是指甚麼呢?一想之下,達度明白所謂「地下」泉水便是剛才那「龍之巢穴」之中的泉水,於是,眾人便出發回到「龍之巢穴」取泉水。



噢!用甚麼來盛泉水好呢?這真是一個大問題,為了要找盛載泉水的器皿,眾人便通過「N」來到市集之中,在面對樓梯的一個商人那裏,達度便可以找到盛泉水的器皿,不過,

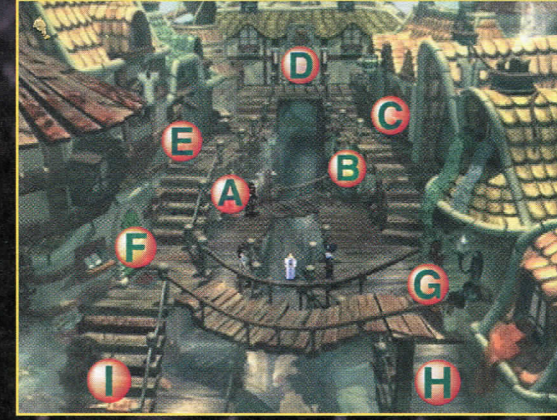




那商人真是「獅子開大口」,竟然索價100000000G,真是太過份了,在這裏大家一定要做一個精明的消費者,記着,不論這商人怎樣叫價,只要選第2個答案便可以了,到了最後,大家便可以免費得到這器皿了。



而在出發之前,大家不要忘記往「L」的道具屋和「M」的武器屋一行,以補給一定的道具和購買更強的武器,以應付之後的戰鬥。



63	天使之衣
64	200G
65	星塵
66	星塵

購物指南(道具)

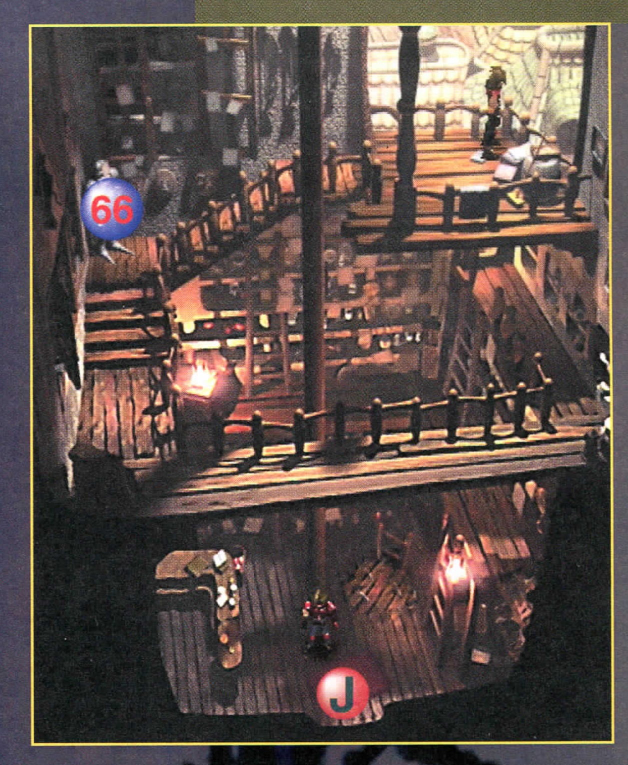
道具	價格
回復藥[細]	10G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
龍捲風	10G
GASH MAGMA	20G
除魔香水	4G

購物指南(武器/防具)

武器/防具	價格
長槍[武器]	100G
ケープ[防具]	60G
傳說之兜[防具]	10000G
ACTIVE RING[裝備]	200G
PROTECTOR[裝備]	200G
PANIC GUARD[裝備]	300G
POWER LIST[裝備]	200G
鬥神之引導[裝備]	1000G







武器表（1）

名稱	能裝備者	效能
銅劍(ブロードソード)	達度	達度最早期之武器，攻擊力+2
BASTARD SWORD(バスタードソード)	達度	在鐘孔洞內找到的劍，攻擊力+7
刺劍(レイピア)	露施	露施最早期之武器，攻擊力+13
デモンスティレット	露施	CRITICL率增加20% ，攻擊力+18
長矛(スピア)	拉比茲	拉比茲最早期之武器，攻擊力+4
長槍(ランス)	拉比茲	在濕地帶找到的武器，攻擊力+19
弓箭(ショートボウ)	茜娜	茜娜最早期之武器，攻擊力+3
光輝之弓矢(輝きの弓矢)	茜娜	攻擊命中率增加20% 攻擊力+9

防具表（1）

凱甲

名稱	能裝備者	效能
LEATHER ARMOR(レザーアーマー)	達度、拉比茲	物理防禦+2，魔法防禦+2
SCALE ARMOR(スケールアーマー)	達度、拉比茲	物理防禦+8，魔法防禦+8
鎖子甲(チェインメイル)	達度、拉比茲	物理防禦+20，魔法防禦+24
CROSS(クロース)	茜娜、露施	物理防禦+4，魔法防禦+5，攻擊回避率+5%
LEATHER JACKET	茜娜、露施	物理防禦+7，魔法防禦+12，攻擊回避率+5%
天使之衣	茜娜	在一定的情況之下可以復活，物理防禦+10，魔法防禦+20
PLATE MAIL(プレートメイル)	達度、拉比茲	物理防禦+27，魔法防禦+20

頭盔

名稱	能裝備者	效能
バンダナ	達度、拉比茲	達度之初期備，魔力+3
サレット	達度、拉比茲	可以在「比路」購買，魔力+8
フェルトハット	茜娜、露施	フェルト製帽子，魔力+5
ケープ	茜娜、露施	可以在「羅安」買到，魔力+17
傳說之兜	全員	魔力+50，魔法防禦力+127

靴

名稱	能裝備者	效能
革之BOOT(革のブーツ)	達度、拉比茲	不能提升任何力量，只是一對靴而已
革之鞋(革のくつ)	茜娜、露施	不能提升任何力量，只是一對鞋而已

下期續

裝備表（1）

名稱	能裝備者	效能
POISON GUARD(ポイズンガード)	全員	防止「毒」攻擊
ACTIVE RING(アクティブリング)	全員	防止「氣力低下」攻擊
PROTECTOR(プロテクター)	全員	防止「武器封鎖」攻擊
PANIC GUARD(パニックガード)	全員	防止「混亂」攻擊
FEINT GUARD(フェイントガード)	全員	防止「氣絕」攻擊
勇氣之護符	全員	防止「恐佈」攻擊
POWER LIST(パワーリスト)	全員	攻擊力增加10%
KNIGHT SHIELD(ナイトシールド)	全員	防禦力增加10%
鬥神之護符	全員	物理、魔法命中率增加20%
赤眼石	全員	減低火屬性攻擊所造成的損傷
白銀石	全員	減低光屬性攻擊所造成的損傷
鬥神之引導(闘神の導き)	除茜娜之外	ADDITIONAL攻擊成功率100%
盜賊之指輪	男性人物	速度+20

道具表（1）

名字	用途
爆裂之石	能向敵方全體攻擊(不能連打)
SPARK NET(スパークネット)	雷屬性之單體攻擊(連打道具)
BURN OUT(バーンナウト)	火屬性之單體攻擊(連打道具)
飛礫(石つぶて)	土屬性之單體攻擊(連打道具)
SPEAR FROST(スピアフロスト)	水屬性之單體攻擊(連打道具)
龍捲風(スピンゲイル)	月屬性之單體攻擊(連打道具)
回復藥[細](ヒールポーション)	令一名人物HP得到一半回復
清心(心の清め)	解除魅了、混亂、恐怖、氣力低下
清體(体の清め)	解除毒、氣絕、武器封印
殞石墮落(メテオフォール)	土屬性全體攻擊(連打道具)
GASH MAGMA(ガッシュマグマ)	火屬性全體攻擊(連打道具)
DANCING RAY(ダンシングレイ)	光屬性全體攻擊(連打道具)
SPIRIT POSION(スピリットポーション)	在戰鬥時使用，令人物的SP得到100點回復
雲散霧消	令一般的敵人消失，同樣可以得到驗值和金錢
天使之祈禱(天使の祈り)	令不能戰鬥(死亡)的人物復活和令其HP得到一半回復
除魔香水(魔除けの香水)	令遇上敵人的機會下降
太陽狂想曲(サン・ラプソディ)	令一名人物的MP全回復
封印之魔石	令敵人在3回合內被封着不能移動(攻擊)
回復藥[中](ヒールブリーズ)	令所有人物的HP得到一回復
攻擊玉	有着和攻擊道具一樣的效果

TEXT：悟空

Arc The Lad III アークザラッドIII

任務式攻略第二回
任務式攻略最終回



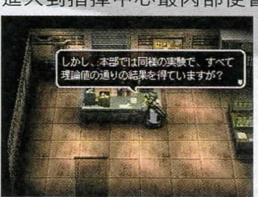
最後的結局……

任務六十九 調查アカデミー的總部（下）

任務說明



眾人終於找到氣墊船「ホバークラフト」出發去位於ラグナーク的アカデミー總部，到達後先進入フェラトク調查アカデミー的消息，在フェラトク的最上方發現到屬於アカデミー的指揮中心，但因為打外有守衛把守而不能進入調查，只好在フェラトク四處打探進入指揮中心的方法。眾人四處調查一段時間後指揮中心內走出兩名研究人員，他們正想去休憩設施休息，四人就想穿着研究人員的服裝能否潛入指揮中心內呢？於是四人就進入休憩設施偷去兩名研究人員的衣服，當去到指揮中心打前，守衛果然只認可穿研究人員服裝的人進入，就這樣眾人就成功進入指揮中心。這個指揮中心的迷宮不算太大，所有難關亦很容易可以解開，當進入到指揮中心最內部便會見到シャロン和セヴィル在爭執，爭執詔後兩人就離開指揮中心到アカデミー的總部，從中心內的士兵口中得知他們的總部知道要經過白骨の森和みどろ沼才可到達，六人知道アカデミー的總部所在地後便決定立即出發；經過白骨の森和みどろ沼兩場簡單的戰鬥後便會來到アカデミー總部，那裏的設計像商業大廈般，有比較複雜的前門用電梯和較直接的後樓梯，筆者覺得行後樓梯比較好，雖然會遇見敵人，但總好過在前門四處走動去開啟機關取一些可以在道具店買到的道具，所以最好就是選擇後門樓梯，途中會遇見上集主角エルク，眾人去到頂樓發現教授正進入着一件可怕的事，他正在將被封印了的空中之城進入解封，眾人想阻止亦太遲，屬於「黑暗支配者」的空中之城終於再次解開封印重臨這個世界，雖然「黑暗支配者」即將復活，但並不代表世界必定滅亡，エルク就叫主角等人去尋找能夠將「黑暗支配者」再次封印的方法，之後便可離開ラグナーク回パルトス的事務所，將整件事交代清楚後任務便告結束。





任務七十 給ラマダ寺的鼓勵

任務說明

今次的任務委託人是ラマダ寺的大僧正代理イーガ，原來ラマダ寺內的僧侶近日因為大災害的記憶而引致非常不安，希望有人能夠鼓勵一下寺內的僧侶，接受委託後來到ラマダ寺，見過イーガ後就去練習場見那班受大災害陰影籠罩着的僧侶，アレク、マーシア和ヴェルハルト三人分別對眾人說出鼓勵性的說話，但似乎以ヴェルハルト的戰鬥式鼓勵比較有效，當六名僧侶和ヴェルハルト戰鬥過後終於消除了對大災害的陰影，而整個任務亦告結束。



任務七十一 ロシュフォール家族的存亡危機

任務說明

這次的任務委託人是ロシュフォール家的千金アンリエッタ，接受委託後就到ロシュフォール的家找她，見面後知道原來所謂的存亡危機背後的真正原因就是要アレク和アンリエッタ一起參加新一屆的「男女ペアバトル選權の司会」，因為已接受了委託，所以アレク田就算極不願意也要跟着辦，但不參加還好，在參加後才知道要經過256場戰鬥才會分出勝負，幸好在重要時刻ロシュフォール的管家出現阻止了アンリエッタ的「計劃」，而今次的任務亦在管家的幫助下結束。



任務七十二 向寶物迷宮進行探險

任務說明

今次的任務比較漫長，這是由テスタ事務所發出的委託，話說近日被派去クタオの迷宮調查的數名獵人全都沒有回來，相信他們是被困在迷宮內，希望其他有自信的獵人能夠接受委託將那班獵人從迷宮內成功拯救出來。接受委託後走到クタオの迷宮，在那裏見到トッシュ，他亦很擔心那班迷了路的獵人，於是就說想和主角一起進入迷宮搜尋，這時會出現選擇，第一項是讓トッシュ加入、第二項是不讓トッシュ加入，為了テスタ的治安，筆者選擇拒絕了トッシュ的加入，而トッシュ祝福主角後亦離開回·ミ·ミ田。這個クタオの迷宮說大不大、說小也不小，不過迷宮內卻有很多怎樣走都會走回原地的房間，其實要破解的方法很簡單，只需要留意每個房間的擺設就可以輕易解決，不過迷宮有一處要留意，就是玩者會去到一個地面刻有一旋渦標誌的房間，牆上則設有四個機關按鈕，玩者要按中其中一個按鈕才可以打開正確的路，這種房間共有五間，而且旋渦的數目會不斷增加，而第一個旋渦的按鈕答案是「左邊起計第三個」、第二個旋渦「左邊起計第三個」、第三個旋渦「左邊起計第一個」、第四個旋渦「左邊起計第二個」和第五個旋渦「左邊起計第二個」，之後迷宮便沒有其他機關，在尋回所有失蹤的獵人後便可離開，任務亦會結束。





任務七十三 事務所職員的未來繼承者

任務說明

屬於パルトス事務所的委託，為了未來開設更多的獵人事務所，現在就需要教導一班新的事務所職員準備迎接未來，所以希望能夠有獵人幫助培訓新的事務所職員。接受委託後在特別房間內的女職員就會走出來帶主角眾人進入房內，房內了五名小童和一名教員，原來這裏就是教導新事務所職員的地方，進入後在旁的教員會向玩者講解這次的教學方法，教員就玩者要將



© 1999 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

OFFICIAL PRODUCT



五名小童在傳話時將他們讀錯了的地方加以提醒。這次的教導任務其實是一個迷你遊戲，玩法是小童會先讀一次句子，句子中會出現紅色、綠色和白色，玩者要將所有次序一一記下，如果出現紅色句子就要按「×」、出現綠色句子就要按「○」、白色不用按，遊戲一共有四題，要四題全中任務才算大成功，而四題的次序永遠一樣，筆者在此給大家一個簡單的方法，將白色句子定為數目字「0」、綠色句子定為「1」、紅色定為「2」，以下就是四題的答案；

第一題「00200、00102、11021、11121」

第二題「000200、002010、020110、210011、122111」

第三題「2000000、1200000、1100020、1120010、1112010」

第四題「00002000、21000000、01202010、21101210、21121111」

玩者只要依照以下的數字次序按下按鈕就可以完成今次的任務。

任務七十四 みどろ沼特殊物資防衛線

任務說明

為了收集在みどろ沼的特殊物資，事務所就發出委託希望獵人能夠到那裏作保護物資和搬運人員的守衛。接受委託後就去到ラグナーク地域的みどろ沼，進入後便見到シュウ一個正在進行保護工作，因為不夠人手而引致工作進度十分緩慢，當他見到主角們出現便說他們來得正好，他對各位說希望將搬運工程加快，所以便希望主角能分配數個同伴來幫忙搬運，而任務亦正式開始執行，シュウ說希望增加多些人手作搬運工作，但同時亦需要有人擔任保護工作，就叫主角和ヴェルハルト再多選一位同伴出來作保護，其他便跟他去繼續搬運物資，這時玩者可由四名同伴中選擇一名來作戰鬥的準備，選擇好後便開始分工合作，



之後會出現三場戰鬥，每場都有一個特殊條件，就是不能讓怪物走到地圖左下方的紅色位置，在經過第一場戰鬥後，シュウ會回來說要將先前選擇作保護行動工作的同伴叫走再加快搬運工作，這樣第二場戰鬥便只有主角和ヴェルハルト兩人，而條件仍然是不能讓怪物走到地圖左下方的紅色位置，經過兩場戰鬥後シュウ會再回來說搬運工作已差不多完成，他亦可以幫忙參與保護行動，最後一場戰鬥玩者可以選擇所有同伴和シュウ，戰鬥完結後搬運物資的工作亦告完成，任務亦得以完結。



任務七十五 參加名畫家ガース的畫展

任務說明

由宿屋主人ダン發出的委託，記得主角以前曾經幫助過的畫家ガース田嗎？他現在終於成為了名畫家，而且還準備舉行一個盛大的畫展，而曾經亦幫助過ガース的宿屋主人ダン田亦希望參加那個畫展，不過就希望找一樣合適的東西作禮物，最後就決定用「あ祝いのリンゴ酒」，不過這種酒要用三種材料製造，所以ダン一家就分別去了三個地方去收集材料。接受委託後去到宿屋打算找ダン，但屋內卻沒有人，而藥草店的モネール卻進來說ダン一家去了三個地方收集製造祝酒的材料，這三個地方分別是「ノアリス森」、「カルカド山脈」和「コッピーハーペ」，知道ダン一家的行蹤後就立即前去該三處協助他們，每個地方都要進行一次戰鬥才可獲得祝酒的材料，材料集齊、祝酒亦完成後眾人便前去パルトス參加ガース的個人畫展，經過一輪感謝說話後今次的任務亦告一段落。



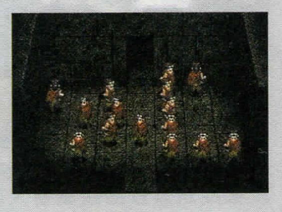


任務七十六 與魔法師ゴーケン會面

任務說明

為了查出封印「暗黑之支配者」的方法，就需要找魔法師ゴーケン詢問有關封印他的方法，而今次的任務就是要玩者到エルポ岬找魔法師ゴーケン。接受委託後先到術法學院查詢有關詳情，之後就可離開到ジハータ，進入エルポ岬後魔法師ゴーケン要主角先過三個難關才會和主角見面，這三個難關分別是：「會動的寶箱」、「美妙的音樂」及「分身術」。三個難關其實全都是些迷你遊戲，「會動的寶箱」故名思議就是一種會移動的寶箱，玩者要利用房間的木箱將那些會動的寶箱迫它走投無路將它打開便算成功，遊戲共需要玩四次，每次寶箱的數目都會隨次數去增加一個；「美妙的音樂」就需要一點記憶力，進入該個機關的房間後房內的裝置會播出一段音樂，地上的踏板亦會食次序發出閃光，玩者要記下踏板發出閃光的先後次序，待音樂播放完畢後就依次再重播一次，那上方房間的門便會打開，進去取走寶箱內的寶物便可離開，遊戲共有三個；最後的「分身術」就是在進入一房間後畫面會突然一黑，之後畫面便會多了很多個アレク，但只有一個才是真身，玩者要以上下左右來分辨辨出那個才是真身，方法只需要不停左右或上下移動便可破解此機關，遊戲共有三個，完成後再向前走便會見到魔法師ゴーケン，眾人見到魔法師後便詢問他有甚麼方法可以將「黑暗支配者」封印，ゴーケン就說只要集齊「不滅之鋼」、「久遠之大樹」、「不變之冰」和「不滅之炎」就可以製造到能夠封印「黑暗支配者」的聖櫃，取得封印方法後便可以離開回パルトス的事務所，將需要四種道具的事說給事務所特別房間內的人任務便會完成。





任務七十七 邪惡的獵人在何處？

任務說明

由ギスレム事務所發出的委託，事務所收到一名女子叫メリッサ的通知，指她在ザビ荒地遇到一班傳作壞事的獵人，為了事務所的聲譽就發出這個委託希望對此事展開調查。接受委託後去到ザビ荒地找メリッサ，在那裏找到メリッサ，她說有一班行為非常惡劣的獵人四處作奸犯科，這時遠處有個男子帶來另一班獵人，メリッサ就說他們就是那班可惡的獵人，但那班獵人卻是之前在コレリア街道與主角一起對抗怪物的獵人隊伍，他們會作壞事？另外不知為何這班獵人卻反轉過來說主角眾人是壞人，於是相方就發生戰鬥，在戰鬥過後相方都清楚知道這一切一切原來都是誤會，但為何メリッサ會這樣的呢？就打算找メリッサ問清楚一切，到ジャンク山田可找到メリッサ，但卻發現她竟是和之前那男子一伙的，原來他們都是盜賊，所有事都是都是他們兩編出來的故事，他們為了除掉在這附近的獵人就作這種事，現在事情敗露了就打算將主角眾人消滅，戰鬥隨即展開，戰鬥過後終於將這些擾亂獵人聲譽的人打倒，任務總算完成。







任務七十八 尋找女歌星的伴舞

任務說明

為了勝出即將舉行的歌唱比賽，名歌星ライア就在パルトス的事務所發出委託，希望有人能夠作她的伴舞，本人現正在パルトス的鬥技場等候着。接受委託後就到鬥技場找ライア，她會在主角眾人中找兩位作為她的伴舞，她最後選了シエリル和マーシア作自己的伴舞，其實這任務亦是一個迷你遊戲，而玩法就是以畫面顯示按下適當的按鈕，選好伴舞後ライア會與二人先作一次練習，這時ライア會開始唱歌，畫面亦會顯示出歌的歌詞，在歌詞下方會看到一些按鈕，玩者要依這些按鈕按下適當的按鈕，按下後角色會做出一些舞姿，當練習完畢後就可以準備出場，今次的比賽連ライア那隊在內共有五





隊隊伍參加，ライア則是排最後的一隊，當四隊都表演過後終於到ライア出場，但這時ロシュフォール家的千金アンリエッタ卻要加入ライア的伴舞團，以她的大小姐脾氣不讓她加入簡直是不可能的事，就這樣本身是三人的組合頓時變成四人組合，而迷你遊戲亦由本身只需按兩個按鈕變成需要按三個按鈕，其實想在比賽勝出根本不難，只要看清楚下一個要按的按鈕是那一個，要未需要按前就不停連按，那在真正需要按下時的時間就會非常準確，想取得高分數根本是一件很容易的事，當歌曲比賽結束後アンリエッタ就邀請ライア到她家中再表演多一次，ライア亦很樂意地應承，不過アレク不知為何也要同往，在ライア的美妙歌聲下アレク眾人靜悄悄溜走，而任務亦告完成。





任務七十九　恐怖！ヘモジー的村落

任務說明

委託由リノ事務所發出，內容是ベルニカ村的人被一群ヘモジー襲擊而全部都被ヘモジー化，由於事態嚴重，故希望有獵人能夠盡快前去幫忙。接受委託後立即趕去ベルニカ，來到ベルニカ時看到所有人村人都變成了ヘモジー，但在村中卻有一名女子，上前查問之下原來這名女子是事務所派來的，她知道主角等人是接受了事務所的委託而來，就立即為主角講解村中現在的情況，其實不用說也很清楚，現在村中所有人都已被野生ヘモジー變成ヘモジー，所以現在可以做的就是將野生ヘモジー消滅，將被感染的村人變回原型，職員跟着說將村民變回原型的方法就是利用她手上這支特別製造的槍，將一種特別子彈射向村民村民就會變回原型，用另一種子彈射向野生ヘモジー牠就會被消滅，解釋過去又是迷你遊戲的開始，今次迷你遊戲的玩法是射擊遊戲，玩者先站在畫面中心，然後上下左右都會不斷走出野生ヘモジー和感染ヘモジー，玩者要看清楚走出來的是野生還是感染，如果是野生就按○、是感染的就按×，玩者會有五次失敗機會，當救出的人數達到8人遊戲便完結，之後眾人就會發現在村右上方一間房屋內原來還有一群野生ヘモジー，於是就進行斬草除根將這些ヘモジー全部消滅，不過要留意一點，如果先前在迷你遊戲部份曾經失敗過，被變成ヘモジー的同伴也會在這裏出現，在選人出場戰鬥如果有選他便要幫他先回復原型才可以戰鬥，將所有ヘモジー全部消滅後任務亦終於結束。



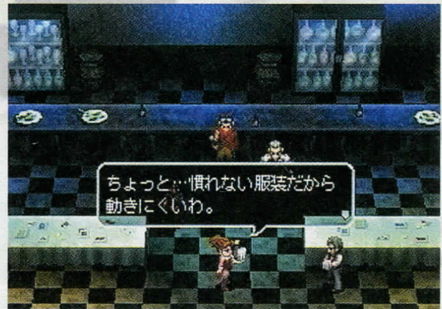


任務八十　徵求！賭場的服務生

任務說明

パンディラ宿屋主人的委託，他會在賭場開一個派對，但卻找不到一個合適的服務生，希望有能力的人到パンディラ的宿屋找他。又是一個迷你遊戲，先到宿屋找他，他會選マーシア做他今次派對的服務生，之後畫面會轉到賭場內，遊戲亦正式開始。遊戲的玩法就是要記下人客所回的飲品，再將正確的飲品送上，遊戲當然不會那麼簡單，遊戲共有三次，客人在點飲品時不會一下子便決定，他們會隨時改變決定，所以要小心記清楚，而每完成一次遊戲遊戲的人數都會增加，到第三次時人數會有5人，只要三次都成功將飲品送到客人面前遊戲便算成功，而任務亦會完結。





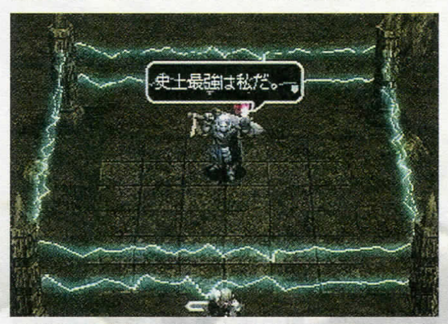




任務八十一　取得不滅之鋼

任務說明

今次的任務是要取得四種製造聖櫃的材料其中一種，在パルトス事務所的房間內知道「不滅之鋼」的消息後就走到事務所前接受尋找「不滅之鋼」的委託，然後就依據資料到カリオテ洞窟尋找「不滅之鋼」，但在那裏除了會再遇到商店一族一家人外便找不到甚麼「不滅之鋼」，這時ヴエルハルト記起在パルトス的英雄紀念館存放的盡是些古代兵器，可能當中會有一種是由「不滅之鋼」所製成，於是就回英雄妓紀念館進行調查。但在紀念館內沒有一種武器是由「不滅之鋼」所製造，不過卻打聽到在ティカータ荒野有一把「神秘大劍」，它是由傳説戰士マテウス所配戴，相信那把劍應該是由「不滅之鋼」所製造，雖然現在マテウス已經不在，但他的意志仍然存在，如果想取得「神秘大劍」就必先要將他打倒才可。知道「不滅之鋼」的消息後便向ティカータ荒野前進，到達後ヴエルハルト叫出傳說戰士マテウス，希望感夠將他打敗取得「不滅之鋼」，但他實在太強就連精通劍術的ヴエルハルト都要敗陣，ヴエルハルト想不到甚麼原因不能戰勝マテウス，既然不能戰勝他便只好繼續收集情報，先到グルガ的家收集情報，再到鬥技場知道ライア去了海邊，最後走到アンリエッタ的家，從她身上知道勝敗的原因，再到海邊找ライア再取得勝敗的重要情報，之後回到ティカータ荒野再次找マテウス決戰，今次仍然是ヴエルハルト一人出場應戰，但今次已經可以控制，只要將マテウス打敗就會取得「不滅之鋼」，之後回到事務所交代後任務便會結束。





任務八十二　アカデミー的真實記錄

任務説明

今次是一個很簡單的文字任務，委託人是大圖書館館長モーザット，內容説館長為了清楚知道アカデミー的一切事情，就發出委託希望有人能夠幫到他。接受委託後就走到ペイサス的大圖書館找館長，之後館長會問四題關於アカデミー之前所做過的事的問題，每題都需要答一個答案，筆者會將答案一次過刊登出來，大家只要依着答案解答任務很快便可完成，以下便是全四題的答案：「シャロン、シュウ、マーシア、ヴェルハルト」。





任務八十三　偉大的研究書在何處？

任務説明

今次的任務又是一個只需要四處走不需戰鬥的任務，內容是屬於協會集落道具協會會員的エルナン，希望能夠尋回一本很有價值的書「秘伝アイテマス」，於是就發出委託希望有獵人能夠幫到這個忙。接受委託後去到協會袾落的道具協會找エルナン，從他口中知道一切關於「秘伝アイテマス」的情報後就開始尋找工作，其實尋找方法很簡單，只要在テスタ、ペイサス和パルトス三處地方的的道具和合成協會調查，當調查到主角等人説要回協會集落時，只要再回一次協會集落收集情報，之後再去パルトス的合成協會就會找到那本「秘伝アイテマス」，只要將那本「秘伝アイテマス」帶回協會集落交給エルナン任務就會完成。



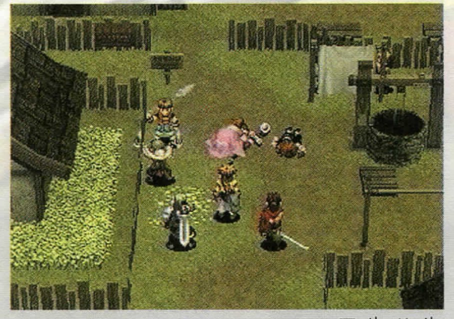
任務八十四　保護ベルニカ村的寶物

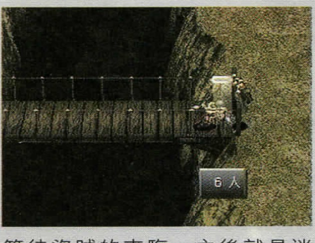


任務説明

今次的任務是要保護在ベルニカ村的貴重寶物，在接受委託後一ベルニカ村的男子走進來説ベルニカ村發生了意外，向男子表明身份後男子就會帶主角立即回ベルニカ村，到達後先去找村長，和村長見面後他就會説出今次發出委託的原因，原來有一班人正對着村中一件寅物虎視眈眈，村長説罷就從一間格拿出那件寶物，這件寶物原來是……「水之珠」？？經村長多番解釋才知道這不是屬於テスタ的「水之珠」，它的名稱叫「風之珠」，是帶給フォレスタモール地域生命的寶物，近日卻有一班盜賊想打這寶物的主意，由於村中所有人都沒有能力對抗他們，他們只好發出聘請獵人的委託，明白整件事情後主角就應承村長一定會全力保護「風之珠」，就在這時候一個村民走進來説那班強盜又再出現，主角當然是立即走出去對付這班盜賊，但這班盜賊的實力卻遠遠超乎眾人的想像，他們擁有很高的速度，所有人很快便被擊個全軍覆沒，之後ヴエルハルト因為從沒受過這種失敗而決定一定要將這班盜賊消滅，想了一段時間ヴエルハルト終於想出對付盜賊高速度的方法，於是他就一個人去到アストーニ橋等待盜賊的來臨，之後就是迷你遊戲的開始，今次的迷你遊戲就是控制ヴエルハルト在橋邊等待盜賊以衝過來，因為橋面只能給與一個人通過，所以盜賊亦只可以一個一個通過，遊戲開始時玩者要準盜賊的位置，當他走到ヴエルハルト面前就要按○將盜賊擊倒，只要擊到8次今次的任務就算成功。





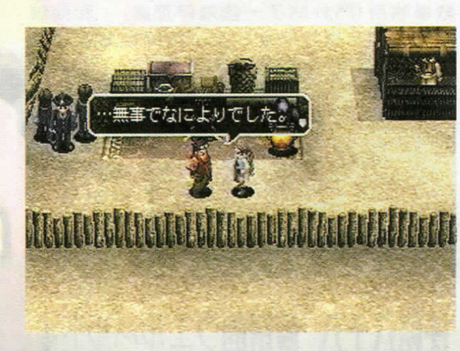


任務八十五　洋娃娃數量增多之謎

任務説明

今次的任務是由テスタ的闇市管理事局所發出，兩個都是迷你遊戲，第一個是經點算後不知何解在闇市賣出怪物洋娃娃的數量和在貨倉剩餘的數量不成正比，希望能夠查出真正原因，第二個是在闇市進行追捕賊人的迷你遊戲，接受委託後來到闇市管理事局，職員會帶主角進入貨倉內觀看那些多了的洋娃娃，之後就到宿屋找洋娃娃的物主，再與她一同回到闇市管理事局貨倉內進行迷你遊戲，今次的迷你遊戲玩法很簡單，不過最好是先SAVE一次，玩法是要將每隻洋娃娃都給物主看一次令她記起那些是多了出來的，共有兩次，而那些多了出來的洋娃娃其實真的是怪物來的，經過一場戰鬥將所有洋娃娃消滅後就可以離開到闇市進行第二個迷你遊戲，到達闇市後會發現那個要捉拿的小偷，只要將他迫到左下方的位置就可將他捉住，而今次的任務便會結束。

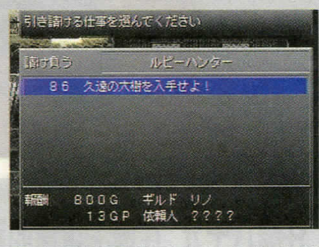




任務八十六　得到久遠之大樹！

任務説明

今次的任務是取聖櫃材料其中一樣的「久遠之大樹」，據パルトス事務所的情報顯示「久遠之大樹」就在フォレスタモール地域的大地の傷跡內，接受委託後就先去ハンナの家田收集更多的情報，收集好情報後便起程到大地の傷跡，但內裏的精靈卻不讓眾人進入，這時就需要去找シスターリーザの牧場的シスターリーザ，希望她能夠和其他怪物一起幫助他們打開大地の傷跡的大門，シスターリーザ答應主角的要求，但她説如果要打開大門就要找到在リノ的音樂家，先到酒吧打探他的消息，知道他現在ダン的宿屋內，到宿屋找他之後再回到大地の傷跡，這時所有人和怪物已經到齊，經過一輪歌舞後大門終於打開，今次的迷宮很簡單，只要慢慢找便可通過，唯一要注意的





OFFICIAL PRODUCT



就是有些地方是需要將樹根拿走再放在其他地方才可通過，到了最內部就會與BOSS戰鬥，戰勝後眾人就會回到地上，テオ將在地底找到的種子種在地上就可以得到「久遠之大樹」，任務便會結束。

任務八十七 拯救在パンディラ的欠債家庭

任務説明

今次的任務是在パンディラ進行，玩者首先要到パンディラ的宿屋，在這裏會遇到トッシュ，一輪對話後知道整件事情的經過，再到宿屋二樓找今次事件的委託人，之後到宿屋外邊的貸款事務所(門外站了一個飛仔那處)，和他談話後再到賭場找デューク，再回宿屋找委託人，之後便會去到地獄之原進行一次戰鬥後任務就會結束。



任務八十八 假冒的ヴェルハルト！

任務説明

今次的任務在パルテ出現了假冒ヴェルハルト四處作惡的人，真正的ヴェルハルト當然不會坐視不理，接受委託後就先到鬥技場收集更多的情報，離開鬥技場時ヴェルハルト在門外收到假冒自己的人的消息，原來他們是兩個人，知道他兩現身在ドラーカ廢墟和パルテ沙漠，知道後就立即前往兩處地方，不論到那處先結果都是一樣，不過在パルテ沙漠則要進行一場戰鬥，只要到過兩處地方進行事件後任務就會結束。



任務八十九 在地下倉庫的神秘寶箱

任務説明

今次的任務非常非常之簡單，只需在接受委託後就到パルトス的道具協會的地下倉庫，之後只需不停按掣，當所有角色全都發過一次夢之後任務就會結束。

任務九十 要送的東西是甚麼？

任務説明

今次任務的委託人是在協會集落合成協會中的ダリオ，因為他突然想送一些禮物給女孩，於是就請獵人幫助看送甚麼東西是最好的。接受委託後到合成協會找ダリオ，最後眾人決定送花給女孩是最好的，於是ダリオ就拜託主角幫他找齊女孩應該喜歡的花，而ダリオ就決定找過往曾經見過的女孩問她們喜歡甚麼花，這些人物分別是：在身邊的シェリル和マーシア、在シスターリーザ牧場的シスターリーザ、在北スラート的クララ、在ジハータ的サニア、在エデル島的ライア和ロシォフォール家的アンリエッタ，每見到一位女孩她們都會說出自己所喜歡的花的位置，只要經過一場戰鬥後就可以得到，不過在取マーシア和シスターリーザ兩個人所喜歡的花有些事需要留意，取マーシア的花前需要戰鬥一場，但在戰鬥中不能打倒一隻頭綠色身白色的樹妖，只可向在牠身邊的怪物攻擊，在剩下牠的時候便會取到マーシア所喜愛的花。而シスターリーザ喜愛的花在找到時一定要依以下程序才可得到：「余分な葉を落とす、十分に水を与える、周りの土ごとつみ取る」，當找齊所有花種後回去找ダリオ任務就會結束。







任務九十一 作流浪事務所職員的 衛

任務説明

今次的任務是要主角保護一名四處流浪的事務所職員，任務執行的地點在墜落跡の抜け道，進入後便會見到委託人，和他一起進入通道內不久便會遇到商店一族，原來今次的委託人也是他們的家人，現在整個商店一族終於齊集在一起，不過任務是要保護他們去到通道內的中心點，所以還未可以完結，而途中他們會和以往一樣給一些未經試驗的藥大家吃，而吃後當然會有不同種類的效果，不過必定是些有特定條件的戰鬥，經過一定場數的戰鬥後眾人終於來到通道的中心，之後任務就會完結。



任務九十二 取得不變之冰！

任務説明

回到パルトス事務所知道再有聖櫃第三種材料的消息，今次得到的消息是不變之冰的情報，原來「不變之冰」就在ジハータ地域的冰之迴廊中，知道消息後眾人立刻前去冰之迴廊，冰之迴廊的迷宮很簡單，沒有分歧路，只是有些需要用點智慧的溜冰難關，在通過冰之迴廊後來到永久冰壁，但不論用甚麼方法都不能打碎冰壁，眾人只好暫時離開，先到術法學院收集情報，再到大圖書館，之後再到ランダ寺，再回術法學院經過兩場戰鬥後マーシア就會學得一式超強魔法，再回到冰之迴廊マーシア以新學成的魔法終於打開冰壁，但內裏卻走出一隻隻怪物，這時只要將怪物打倒就可以取得「不變之冰」，任務亦會結束。





任務九十三 永遠的愛、最後的告白

任務説明

今次只由一場戰鬥和兩個迷你遊戲組成，先到イティオ的空房子找スパイシー，原來他喜歡一個住在隔壁的女孩子，他就想主角幫助他，跟着就不斷進行對話，之後就會開始第一個迷你遊戲，只要推開木箱取得閃光的道具便完成，之後進行第二個迷你遊戲，以身體阻擋孩子的視線給スパイシー取得另一件道具，第三便是一場戰鬥，只要經過一場戰鬥後就會回到イティオ，再進行一場鬧劇，任務就會完結。



任務九十四 將在カリオテ洞窟的怪物趕走

任務説明

今次的任務會再次見到アルバー，因為今次在カリオテ洞窟內的怪物就是曾經傷害過アルバー的赤之死神，接受委託進入カリオテ洞窟後沿着有屍體的路前進就會來到戰鬥點，戰鬥過後就會

OFFICIAL PRODUCT

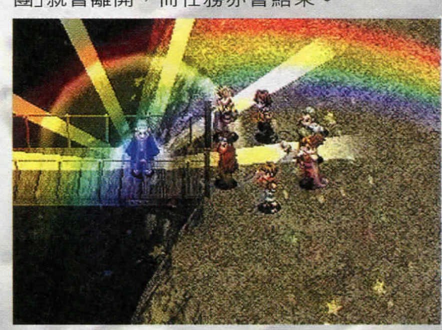
開始アルバー回復勇氣的故事，之後任務就會結束。



任務九十五 與「虹色的盜賊團」最後一戰

任務說明

這次是和「虹色的盜賊團」最後一次見面，而見面的地點就是大家第一次見面的地點，即是「アストー二橋」到達後經過一輪互相「祝福」後就開始戰鬥，戰鬥完結後「虹色的盜賊團」就會離開，而任務亦會結束。



任務九十六 ロシュフォール家的秘密計劃

任務說明

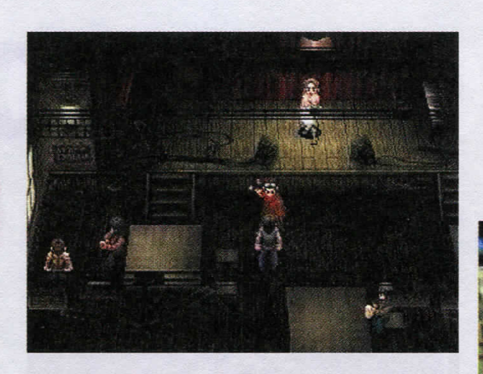
今次主角所接受的委託和主題根本是兩回事，整件事都是アンリエッター個人想出來的，總之就是先到ロシュフォール家找アンリエッタ，之後再到ギスレム的デソジャードーム，經過一場戰鬥再將大小姐送回家任務便會結束。



任務九十七 保護ライア

任務說明

今次的委託是一個迷你遊戲，接受委託後去到イティオ的酒吧找ライア，她想我們作她的保護人，但不用四處去，只需要在這個舞台前便可，今次迷你遊戲的玩法就是阻止從三路走過來的·ミ·ミ田支持者，他們的不停向前走，而且速度亦時快時慢，不過難度不是太高，完成保護工作後任任務亦會結束。



任務九十八 取得永遠之炎！

任務說明

今次是取製造聖櫃最後一種材料「永遠之炎」的委託，先在パルトス事務所收取情報後



知道要先到南スラートオ可，知道消息後便立即前往到テスタ事務所接受委託，之後走到テスタ闇市左下方的大叔處收取更多的情報，知道「永遠之炎」是在北スラート的火山洞內，於是眾人就起程，但到達最深處時卻沒有辦法上去火山頂取「永遠之炎」，只好暫時離開去尋找辦法，先到協會集落的道具協會、跟着合成協會，再到ギスレム的デソジャードーム，之後再去南スラート的クタオの迷宮，再回到協會集落的合成協會取新道具，之後便可回火山洞進行類似畫鬼腳玩法的迷你遊戲便可取得最後的材料「永遠之炎」，任務結束。



任務九十九 第一屆「モンスターカード大會」

任務說明

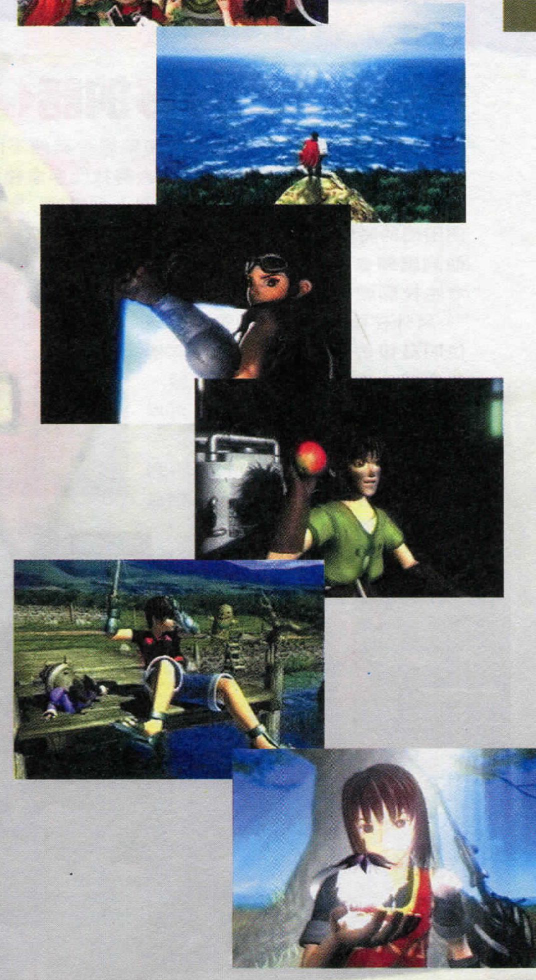
今次是個很普通的特別事件只要回·ミ·ミ事務所接受委託後再走到怪物協會便會自己舉行題目的「モンスターカード大會」，這個比賽不用戰鬥，只需要答出剛才出現的怪物卡的名字便可，共有問題五條，而答案次序如下：



1.クリムゾンロック
2.ガンナー
3.リッチ
4.メイジヘモジー
5.グリーンドラゴン

答中所有問題取得勝利後任務便會結束。





餘下三個任務筆者打算讓玩者自己去試玩，因為剩下的三個任務都非法簡單，全部都是有大量提示出現，只要留心點觀察必定可以完成，而最後空中之城的攻略法基本上只有兩個難關，第一個是由中門進入的四門房間，而破解方法就是進入後依：「右、上、左、上、上、右、右、下、右」的次序來通過各個房屋便可通過，另一個則是無盡頭的通道，當去到一處設有三個門口灰色的房間時，依照：「左門、左門、右門、左門、中門」的次序進入適當的門便可通過，最後就是和最後BOSS的決戰，能否完成遊戲就要看閣下的本事。

完



TEXT：SASAKO

CHRONO CROSS 時空之鍵

時空混亂攻略篇 連載第二回

PS
製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：12月2日 售價：6800日圓
記憶：1—15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG／ 6800日圓／ MEM

上回提要

些路治和傑多潛入蛇骨館之中企圖奪取傳説之秘寶 寒冷火焰，但卻遇上蛇骨大佐和山貓。最後傑多遭到山貓的暗算而身中劇毒，現在只有到比度拿沼澤取得比度拿的體液才可以將傑多救活……但是在正式開始到比度拿沼澤之前，我們先為大家解釋一下劇情的分歧。當些路治從傑多的手中得到『星色之護身符』之後，哥查便會問你是否會幫助傑多去尋找比多拿的體液，如果在這個時候選擇不同的答案是會影響到不同的同伴加入。所以在選擇方面可要慎終考慮一下。



選擇不去救傑多的話

雖然好似有點不近人情，但如果想令其他不同的同伴加入，就只有利用這個方法。在拒絕幫傑多去尋找比多拿體液的情況下，哥查會自行離開。然後『肥媽』就會帶領眾人到碼頭...當眾人來到港口都市田田田田的時候，在花店的附近會遇見基尼。原來他正想找艇出海，帶他到碼頭去見肥媽的話，就可以令古拉和肥媽成為同伴。



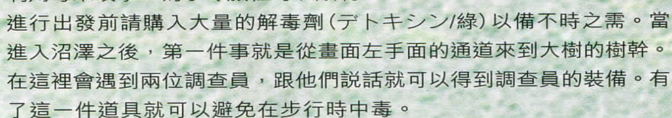
另外在靈廟的小屋中會遇見一位叫茲拔的守墓員。在作過葬禮的儀式之後，他便會返回小屋。只要在這個時候跟他説話就可以得到他的加入。在云云角色之中茲拔是少數擅長近身作戰的角色，只要好好培育便會成為相當可靠的伙伴。



異世界的比度拿沼澤

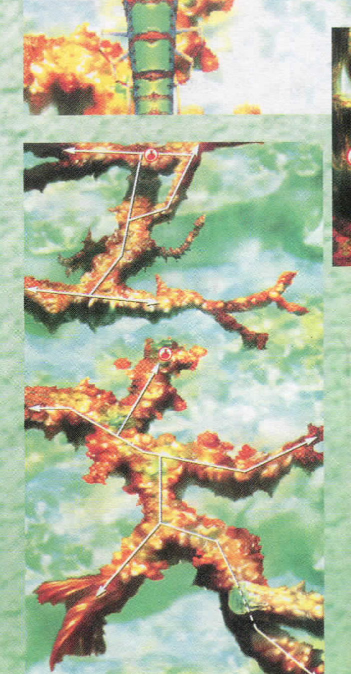
如果在之前的選項之中，選擇和跟龍神廟的巫女傾談之後，就可以向港口都市迪路美娜進發。當船泊岸之後，哥查便會暫時加入成為同伴。接著下一個目的地就是異世界的比多拿沼澤。

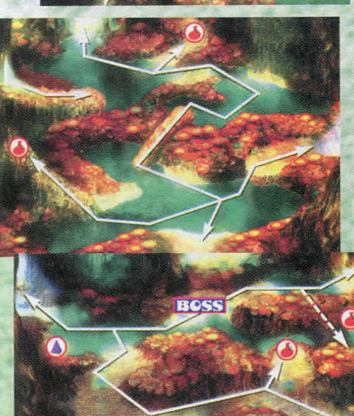
由於沼澤裡面受到長期的污染，不單只水中充滿毒素，就連怪物亦會利用毒來攻擊。為了令旅程可以順利

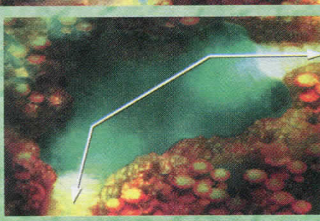


進行出發前請購入大量的解毒劑（デトキシン/綠）以備不時之需。當進入沼澤之後，第一件事就是從畫面左手面的通道來到大樹的樹幹。在這裡會遇到兩位調查員，跟他們説話就可以得到調查員的裝備。有了這一件道具就可以避免在步行時中毒。

當取得調查員的裝備後，繼續向沼澤的深處進發。但有時候玩者可能需要『綠色的風鈴』來控制沼澤裡面的植物為你開路。在MAP5的位置會遇見敵人的首領，只要將他擊倒就可以取得生命的光輝......另外在MAP6的洞穴裡面會找到『骷髏』的脊骨。



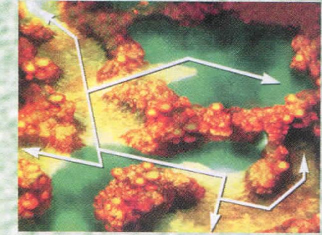
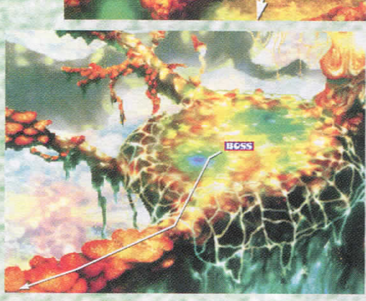


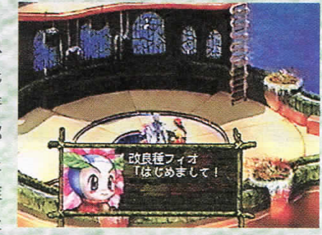


© SQUARE 1999
CHARATER DESIGN：SQUARE 1999
© 結城信輝 1999

OFFICIAL PRODUCT



再探蛇骨館



當取得生命之光輝之後，就可以來到蛇骨館的天臺。利用生命之光輝令植物系怪物FIO成為同伴，接著就可以在研究室之中說服露芝雅娜加入。露芝雅娜雖然沒有像艾魯夫的一擊必殺技，但整體來說露芝雅娜的戰鬥力都比艾魯夫優勝……最後在蛇骨館的地牢，會找到客房的鎖匙。已往一些沒法進入的房間都可以進出自如了。

記得在第一次攻略蛇骨館時，由於劇情的限制。令玩者只可以從三條路徑中選擇一條來進入蛇骨館。但到了故事的這個部份，通往蛇骨館的路好似山崖和影子森林等地方已進入不設防的狀態。如果大家有時間的話，不妨再一次到這些地方調查一下，看看有什麼遺留的寶箱還未拿到手吧。

天使迷失的地方



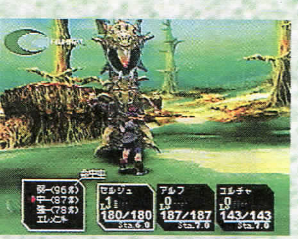
來到海灘，會看見地上有一道綠色的光芒透射出來。只要利用星色的護身符，就穿越時空的返回真實世界之中。在真實世界之中些路治可以到的地方並不多，所以還是專心的去比度拿沼澤尋找解藥吧。同樣在現實世界裡面的比度拿沼澤，一樣滿佈毒物，幸好因為我們之前取得了調查員的裝備才可免受毒害。



在通往大樹的通道，會看見一隻妖精。她將會是遊戲裡面其中一位同伴，要得到她的加入就先要跟隨她來到大樹樹幹。這時候便會遇見吹笛者族的人，繼而展開戰鬥。這傢伙最難纏之處就是他會不停召喚同伴來助拳。為免夜長夢多，應採用擒賊先擒王的戰術一開始就全力向首領狂攻吧。另外因為他們不會使用ELEMENT攻擊，所以我們就可以努力組織綠色屬性的地理環境，方便以屬性來克制敵人。



在打敗吹笛者之後，會得到吹笛者的笛子。只要來到大樹的頂端，就可以利用笛子引來巨型飛蟲。將飛蟲擊倒之後，大樹的頂端因為抵受不了戰鬥時所產生的沖擊而塌下，眾人亦因此跌落大樹的內部。



大樹的內部會有一隻巨型的怪物，起初這隻怪物不會理會些路治的。但只要你在畫面的下方發現妖精拉舒莉，那隻怪物便會向些路治衝過來。小心牠會使出一擊必殺的攻擊，部隊應配備有令同伴復活的ELEMENT。戰鬥結束之後妖精拉舒莉就會成為同伴。

離開樹洞，繼續向沼澤的深處進發。半路中途會遇見多華夫族，並展開戰鬥。他們的絕招『大合唱』殺傷力頗大，所以在一開始就要盡快消滅其中兩個敵人才可瓦解敵人的攻勢。到打敗了多華夫族之後，再一直往前走去就可以找到傳說中的比度拿。要對付黃色屬性的比度拿就要善用綠色系的ELEMENT攻擊，而藍色的冰系攻擊亦可以對牠做成一定的傷害。



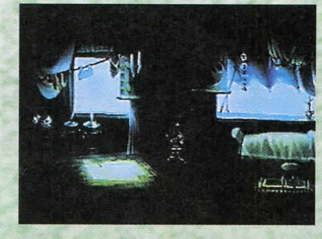
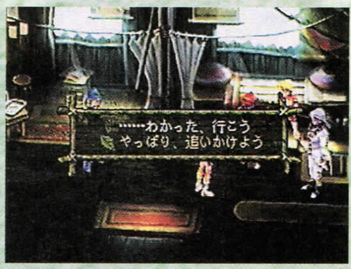
盜賊雙妹嘜



當取得比度拿的體液之後，就可以返回異世界之中。乘船返回哥查的家加魯特普，然後將體液交給多古醫生。便可以製做出解藥。雖然傑多服過藥後，體內的毒素經已完全清除，但仍須要稍作休息。就在晚上，一個黑影偷偷走進傑多的房間好像在尋找什麼似的。到了第二日，當傑多醒來的時候才發現手上的ELEMENT被偷去。原來這一齊都是哥查的妹妹 美路做出來的好事……

這時候，遊戲又會出現損項。如果選擇不追究的話，哥查便會代些路治去追美路。但如果選擇要跟美路取回ELEMENT的話，就要先來到龍神廟向門外的男子詢問一下，就會知道美路躲在居住塔裡面。當成功找到美路就可以取回失去的ELEMENT與及在之後的劇情中得多她的加入。

美路的固有技是可以盜取敵人身上的道具，如果讓美路和傑多一齊作戰的話，就可以使出連攜技『連環偷竊技』。

哥查的心事

哥查送些路治等來到港口都市迪路美娜的時候，會向傑多提出求婚。這時候無論你應承與否，哥查都會正式加入成為同伴。不過似乎傑多並不贊同這頭婚事，所以還是不答應好了。利用哥查留給些路治的小艇，玩者就可以去到不同的地方進行冒險，不過有的地方是需要有特別的寶物才可以進入。所以還是乖乖的跟從劇情的發展吧。

隱居的龍騎士

當來到港口都市迪路美娜的入口時會遇見騎士基尼，從他的口中

得知山貓和蛇骨大佐已趕往古龍之城，而在大陸的東北面有一個名為隱者小屋的地方，那裡有一位退役的老騎士。只要找到他就可以知道有關龍騎士團的歷史與及有關幽靈船的事。



乘船來到大陸東北面的隱者小屋，卻遇上女道化師哲古尤美(HP400/黑)。這亦正亦邪的傢伙今次是受蛇骨大佐之命，前來阻止些路治的。雖然哲古尤美擁有很強的攻擊，但只要善用些路治的白色ELEMENT攻擊就可以輕易將她解決。之後我們就可以見到那位隱居的老騎士，拉丁奧斯亦即是真實世界裡面雅魯尼村的村長……



天下無敵號

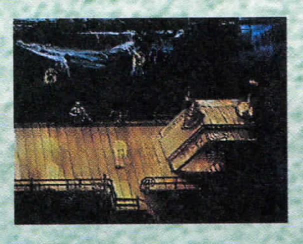
古龍之城對開的海面濃霧密佈，強行進入的話便會遇見海盜船天下無敵號。最初船上的人還以為些路治是入侵者，所以便打起上來。後來船長花加知道些路治並沒有惡意便讓他們留下……本來些路治打算等濃霧散去之後便起程，但竟然遇上幽靈船的出現。時隱時現的幽靈會神出鬼沒的向你襲擊，當中更有會使用即死術的惡靈。



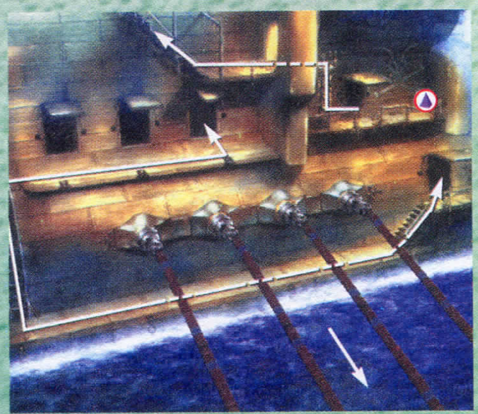
要成功逃往甲板，就要先取得打開艙門的鎖匙。只可惜就算玩者多次向各船員查問艙門的鎖匙的下落，仍沒法得知鎖匙的所在。最後在船艙1/F的廚房，裡面會有一個氣窗可通往隔壁的食堂，在船艙1/F的盡頭再向船員查探，終於找到艙門的鎖匙。

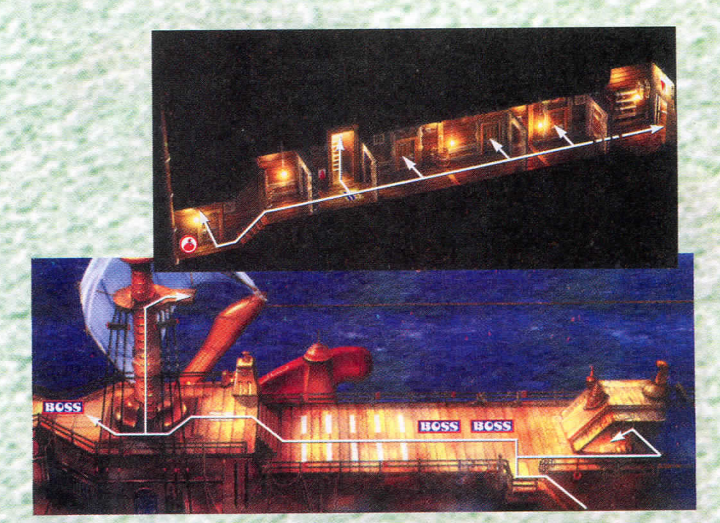
經過船艙底部向甲板進發的時候，會遇見曾經在龍骨館中的神祕生物哲瑪路。起初牠會害怕得亂走亂跑，當經過一輪捉迷藏之後，就可以令牠加入成為同伴。最後來到天下無敵號的甲板，會見到幾位船員正受到幽靈的襲擊，替他們解圍之後就要面對幽靈船的首領了。這傢伙是可以吸收黑色屬性的攻擊，而且更可以將我方的命中率半減，令我方戰力大受影響。

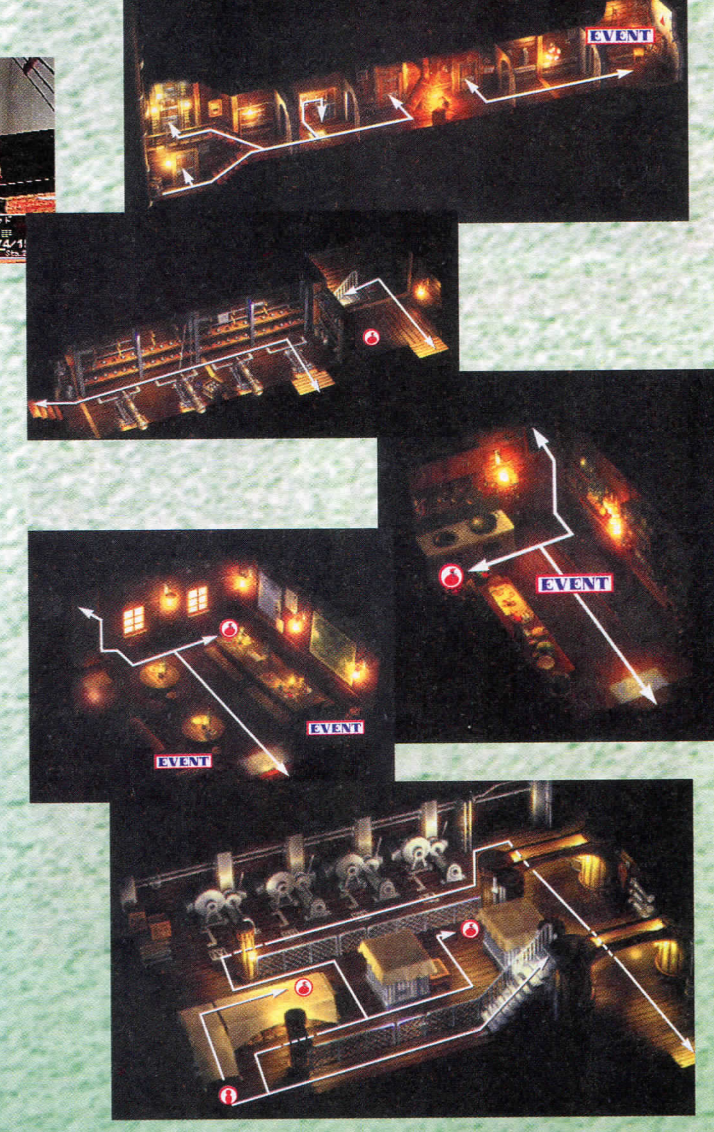
離開天下無敵號之後，如果玩者曾在美路盜取了傑多的ELEMENT的事件裡面，選擇同美路取回ELEMENT的話。就可以在這個時候返回加魯特普，讓美路成為同伴。









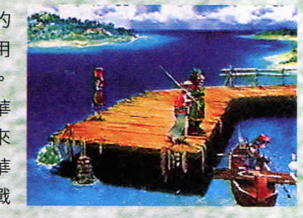


真實世界的水龍島

要進入古龍之城，就要經過滿佈熔岩的死炎山。為了確保些路治可以平安無事的進入古龍之城就要先從水龍島之中取得冰之息。不過在異世界之中，水龍島的水源經已乾竭，更遑論要找到冰之息。所以我們只好從真實世界埋手……

OFFICIAL PRODUCT

在進入真實世界的水龍島之前，玩者可以利用將妖精拉舒莉編入隊中。因為水龍島其實是她的故鄉，如果讓她加入隊伍之中便會有特別事件的發生。來到真實世界的雅魯尼村，用100G來租用小艇就可以來到水龍島。不過真實世界的水龍島原來正受到多華夫族的侵襲。眼見自己的故鄉被敵人來犯，拉舒莉便不顧一切的衝上前跟多華夫族展開戰鬥。

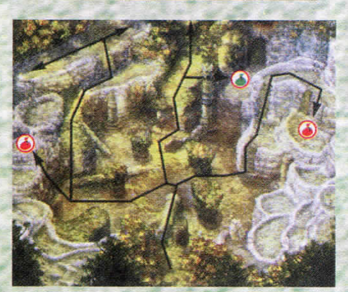


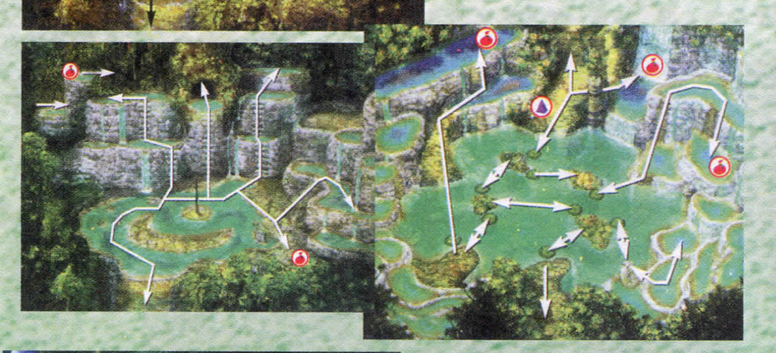


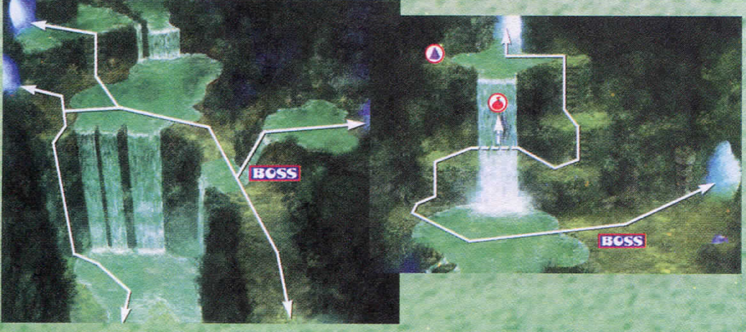
雖然身為中頭目的多華夫族人同樣會使用大合唱。但對於今時今日的些路治來說，這只不過是微不足道了吧。反而要小心的是駕駛著坦克車的多華夫族長(HP1000/黃)，他的攻擊力比我們想像中玩要強。如果沒有裝備足夠的回復道具便好容易會全軍覆沒。成功打敗了多華夫族之後，拉舒莉終於和她的姐姐團聚。而些路治亦成功從水龍的手上取得冰之息。



一直以來，妖精都對人類有所偏見。縱使些路治解救了水龍島的危機也好，妖精們仍然阻止拉舒莉跟隨些路治去冒險。不過拉舒莉卻認為自己已經是隊伍的一份子，所以便不理會他人的反對，而拉舒莉的姐姐亦體諒她的心情，說隨時都歡迎拉舒莉歸來。





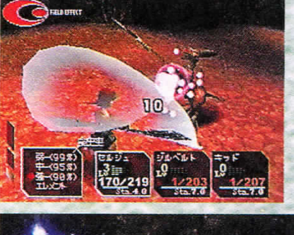


死炎山

滿佈熔岩的死炎山，只要一步進便會嚴重受傷。如果沒有利用冰之息將熔岩凝結的話，相信未去到古龍之城便已燒成灰燼了。但如果玩者貪圖死炎山裡面的寶箱，就請自備大量的回復道具。否則當你遇見怪物的時候就倒霉了。

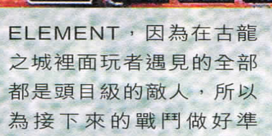


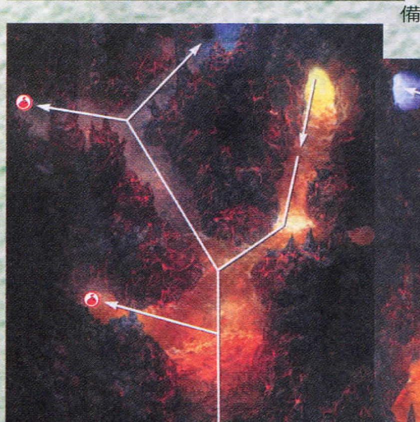


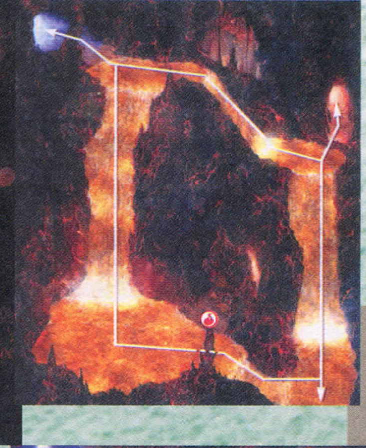


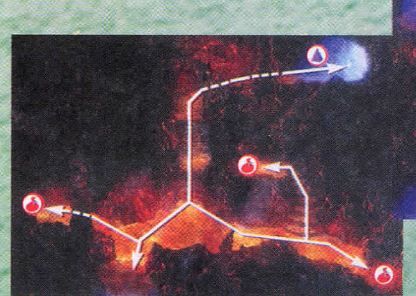
在死炎山的出口附近會遇上炎龍(HP650/紅)，牠能夠吸收紅色的ELEMENT力量。但相對來說對於藍色的ELEMENT攻擊的防禦力就很低。所以在戰鬥之前應裝備較高級的藍色ELEMENT才是上策。當打敗了炎龍之後，緊接而來的就是龍騎士三天王加持、梭亞和MARCELLA。建議先將加持擊倒，因為他擁有威力強大的劍技能夠令我方全體做成很大的傷害。只要當收拾了加持之後MARCELLA和梭亞就變得容易對付得多了。經過一輪激戰之後，總算完成了死炎山的旅程。在這個時候，好應該返回城鎮之中補充一下耗用了的ELEMENT，因為在古龍之城裡面玩者遇見的全部都是頭目級的敵人，所以為接下來的戰鬥做好準備。

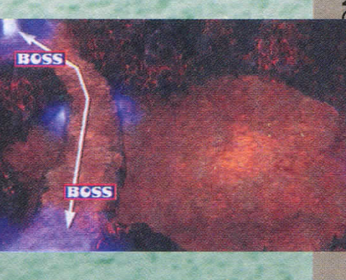






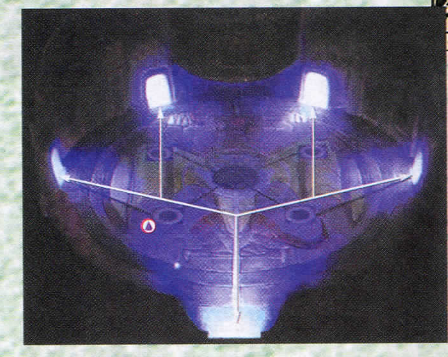




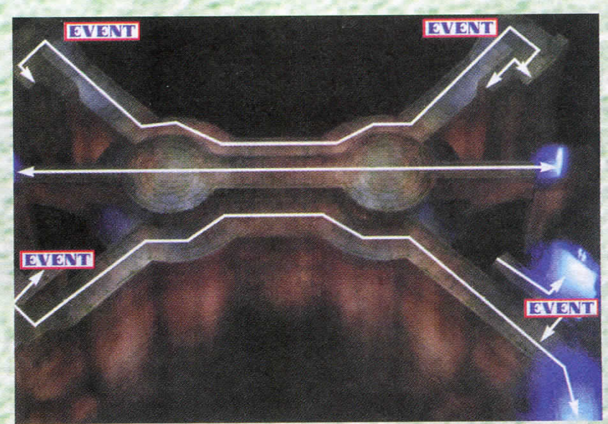


古龍之城

所謂的古龍之城其實就是當日些路治在夢中所到訪過的迷宮，不過迷宮的範圍當然會比夢中的大得多啦。全個古龍之城



基本上會分為5個部份，分別是胃之間、肺之間、腸之間、肝臟之間與及當日那個夢中迷宮。在每一個迷宮裡面都會有一條光柱，只有通過了所有的機關就能夠令光柱消失，打開通往夢中迷宮的路。

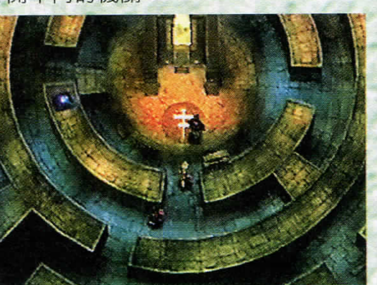


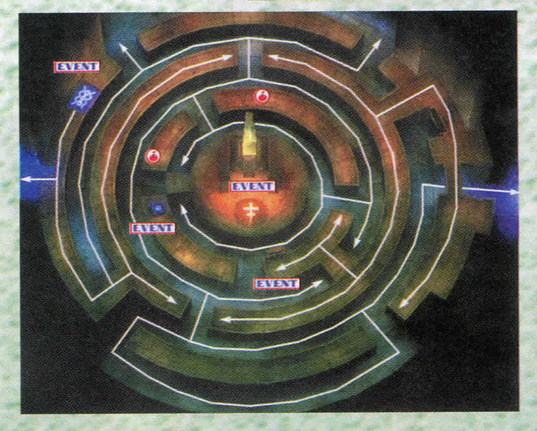
胃之間

頭腹尾	可以打開迷宮之內藍色的機關
腹尾頭	寶箱
尾頭腹	寶箱
尾腹頭	來到茶色的石碑，便可以將光柱消失

胃之間的盡頭，會有一個魔法陣。它可以將我方隊伍的排列次序改變，當次序被改變之後，就來到魔法陣附近的房間。利用不同的次序組合來打開不同的機關。



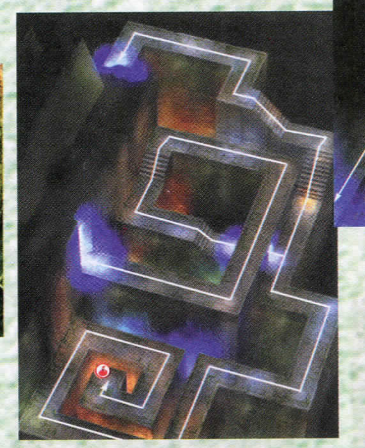




腸之間

沒有什麼特別的房間，只要依照地圖的路線一直的走，就自然可以來到首領的房間。今次的首領(HP1200/綠)會使用連續的重擊，攪不好可能會被一擊即殺。所以要有兩位角色都裝備有復活的ELEMENT才好。







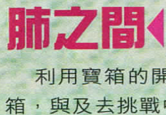


肝臟之間

在肝臟之間的入口會有一座龍的雕塑，要記住龍永遠都會面向著北面。而當玩者再因而揀選方向的不同便會跌入迷宮內不同的位置。只要依照龍的指示，估計自己要到的地方是在那一個方向就可以輕易取得寶箱與打開令光柱消失的機關。



當成功完成4個房間的攻略之後，就可以乘座巨型升降和首領太陽面譜(HP365/白)決一高下。這傢伙擁有極高的防禦力，而且更會不停發動ELEMENT攻擊。要打敗牠的話可需要相當的耐性。

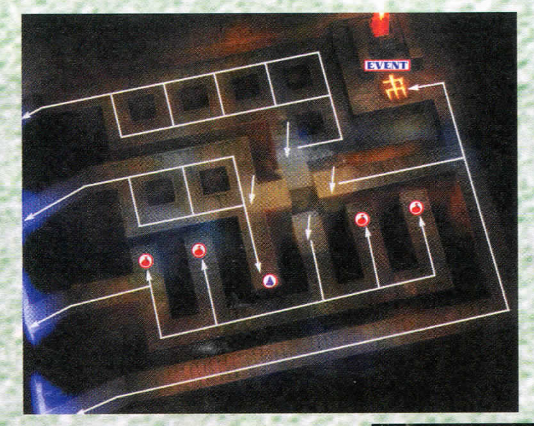


肺之間

利用寶箱的開合，來控制橋活動。這樣就可以成功取得所有寶箱，與及去挑戰中頭目 龍騎士。最後在只要來到放置光柱的房間打敗把關的首領(HP800/藍)就可以令光柱消失。









些路治等人轉移到另一個時空之中，而臨離開前，山貓竟然對些路治說事情並未就此完結，如果些路治還有能耐的話，就到神之庭找他，到時候才將一切恩怨解決吧。



惡夢

終於來到夢中的迷宮，基本上要走的路線和遊戲開始時沒有太大的分別，不過在放置光柱的房間內會遇見之前沒有見過的首領。牠會在傷重的時候變身，而變身之後無論攻擊力和防禦力都會增強，更可以使用全體攻擊。但只要全力使用高等級的ELEMENT攻擊就可以將牠輕易解決。令到最後一道光柱消失之後，就可以來道迷宮中央的轉移魔法陣，向古城的最上層進發。





來到古城的最上層，些路治憶起當日在夢中見到自己親手殺死傑多的情況。雖然不知道惡夢是否會成真，但相信只要將門打開，便可以知道答案……些路治終於鼓起勇氣踏入放置六龍神像的房間，在房間之內蛇骨大佐和山貓早已恭候多時。

為了剷除些路治，蛇骨大佐會親自出馬。只要多注意回復隊員的能源就可以輕易打破蛇骨大佐的攻勢。戰鬥完結之後蛇骨大佐辯稱自己因為輕敵才會落敗。而就在這個時候，山貓突然從後出手將大佐殺掉。現在大佐已死，只要再將些路治殺掉，山貓就可以成功完成他的計畫。

上次我們跟山貓的影子戰鬥已說得上凶險萬分，現在要對付他的真身就更難上加難。最可怕的就是他那一招五式的連續斬，單是這一招就可以扣去近150點的HP。戰鬥過後，山貓會向些路治說出，原來牠和些路治一樣是在十年前的那天死去、同樣的出現在這個時空。所以牠其實和些路治是背負著相同的命運，所謂的邪惡和正義都只不過一線之差。說著冰冷火焰又發生異變，些路治的靈魂竟然跟山貓互換了。傑多等人不知道原來山貓的靈魂經已佔據了些路治的軀殼，還跟些路治對付山貓。





可憐的些路治竟要獨力面對同伴和自己的攻擊，三兩下子便告敗陣。山貓奪取傑多的小刀，並打算將些路治殺掉。傑多發現山貓的神情有異，所以便出言試探。山貓知道奸計敗露，便先發制人的將傑多殺掉，並將另一位同輩擊倒。

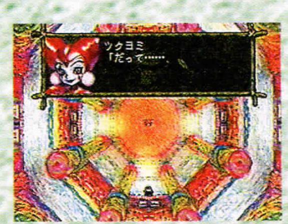
些路治的惡夢終於成真，眼見山貓不單變成自己的樣子，而且更出手傷害自己的同伴，只可惜傷重的他已是無能為力了。為免夜長夢多，山貓本來打算給傑多補一刀，但後來又打消了這個念頭。最後山貓運起冰冷火焰的力量並將



幻想世界

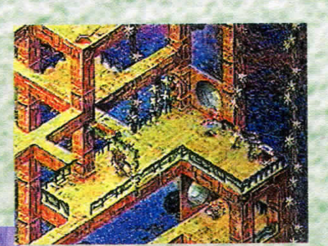
因為冰冷火焰的力量，些路治和山貓的身體互換了。而當他醒來的時候發覺正身處在一個油畫色彩的世界裡面。參照地圖的指示，搖動樹枝令果實跌下來，就會有人從房子中走出來。只要趁機走進房內就可以遇見魔族的史普利根（スプリガン），千萬不要少看這位有224歲的老婆婆，雖然她的基本戰鬥力與及可以使用的ELEMENT都比其他角色少。但因為她是擁有變身成其他怪物的能力，而且在變身之後，戰鬥力更可說是眾角色之冠。當她知道些路治的來歷之後，便決定加入，並引領些路治離開這個幻想空間。





跟隨史普利根來到地圖上方的塔，便會遇見女道化師哲古尤美。從二人的對話之中，哲古尤美似乎早已知道些路治變成山貓的事。雖然些路治還是無法清楚解析一切，但哲古尤美說只要些路治可以堅持自己的信念就可以，至於外表還不是太重要呢。（可能因為些路治是男孩子吧）

這個塔會分為上下兩層，要離開這個塔，就要看著另一層樓上些路治的幻影在那一道門離開。只要跟著他進入同一道門，三次之後就可以離開。進入迷宮的房間，哲古尤美便會加入成為同伴，玩者只要善用畫面中的機關就可以輕易取得所有寶箱和到達出口。









來到武器鍛冶屋的右面，畫家巴高利夫的家。原來真實世界的他家境是頗窮困的，因為想找到寶物來改善生活環境，所以便答應加入成為同伴……



蛇骨館



在拉迪奧斯的帶領下，些路治來到蛇骨館。但只見顯赫一時的蛇骨館竟變成一堆瓦礫，不禁有點唏嘘。從士兵的口中得知巴利寶尼軍的伊斯特隊長正在地下拷問室之中。而要前往拷問室就要從井口進入地下水道，然後從水道左面的通道進入蛇骨館的地下室，就可以見到伊斯特隊長。相比起持勢凌人的龍騎士團，這位伊斯特隊長就平易近人得多了。原來伊斯特隊長今次來這裡的目的是要調查蛇骨團的下落，與及尋找冰冷火焰。說完他便會加入隊伍之中，更會將停泊在碼頭的小艇交給些路治。



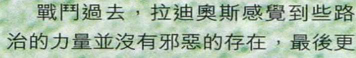
重返真實世界



原來幻想世界的出口，就是在真實世界的比度拿沼澤裡面。只是就算些路治利用成星色的護身符亦無法打開時間蟲洞。來到海灘，情況亦是一樣。看來利用山貓的身軀是無法進行時空轉移的。眾人來到雅魯尼村，但因為些路治變成山貓的樣子，所以村民都不願意接近他。



返回些路治的家中，向媽媽説明一切。可能是因為血緣的關係，些路治的媽媽雖然對山貓模樣的些路治有點害怕，但仍然相信他的說話。些路治的媽媽告訴些路治有關，他父親和莉娜的爸爸美基路在十四年前出海，在死海附近發生意外，從此一去不返。現在見些路治總算平安歸來，終於放下了心頭大石。



村長拉迪奧斯來到，看見山貓模樣的些路治便斷定他是妖怪。二話不說的便打起來。身為退役的龍騎士，拉迪奧斯的實力真的沒有託大。不過面對會使用怪物變身的史普利根，拉迪奧斯亦只有慘敗收場。

戰鬥過去，拉迪奧斯感覺到些路治的力量並沒有邪惡的存在，最後更答應加入成為同伴，希望可以幫助些路治回復本來面目。

港口都市迪路美娜



經過大峽谷，在龍的頭骨後面會得到一件名位CUSTOM WINDOW的道具，是可以在MENU畫面中用來改變說話框的顏色的指令道具，但對於遊戲本身是沒有任何幫助的。

一直以來，我們都只可以到達異世界的港口都市迪路美娜，原來真實世界裡面的港口都市迪路美娜是一個軍港，感覺是一個了無生氣的城市。在迪路美娜市內打聽一下，知道三年前蛇骨大佐和三位天王去了古龍之城後便失蹤了，現在迪路美娜市經已被對立的巴利寶尼軍攻佔了。



在原本武器鍛冶屋裡面可以得到打鐵匠沙柏的加入，並會得到鑄造武器的捲軸。日後玩者只要在大地圖畫面就可以隨意打做武器，不過當然要有足夠的材料才可。

馬布列島的美人魚



因為些路治媽媽的說話，些路治希望在跟山貓決戰之前，可以到死海一趟，希望可以查出父親出事的原因。在迪路美娜又會打聽到新的情報，聞說在馬布列島有一位名叫多瑪十四世的冒險家，他會知道進入死海的方法。說著些路治便向著地圖的右下方，馬布列島（マブーレ）進發。在馬布列島會遇見多瑪十四世，但其實他並不清楚進入死海的方法，只知道有在海上歡樂街上有一位賢者會知道進入死海的方法。

在馬布列島內休息，到晚上便會聽見美人魚的歌星，之後在石橋上會遇見美人魚 伊雷尼斯。到了第二日當些路治離開馬布列島的時候，美人魚 伊雷尼斯便和些路治一起上路。





海上歡樂街

其實所謂的海上歡樂街亦即使海盜船 天下無敵號。在船長室會見到美人魚 伊雷尼斯和花加船長的説話。原來美人魚 伊雷尼斯的姐姐就是花加的妻子，而搖滾樂手史拉茲就是花加的兒子。當伊雷尼斯離

OFFICIAL PRODUCT

開之後，花加說歡迎些路治來到海上歡樂街，並請我們到處參觀。來到船艙2/F，一個放置雜物的船艙內會見到一位老者，他就是我們要找的賢者。只見他一個人向船底的部分走去，但因為我們沒有通行證所以無法找到那位老者。

來到船長室，花加提出只要我們在賭檯上贏了他的話，他才會允許些路治來到船底。不過無論我們怎樣賭也不會贏的(如果輪盤的指針指著南面就算輸)，大概賭局的背後一定有出術……而聞說魔術師史尼夫亦因為欠下賭債而被迫留在船上工作。



先到船艙2/F的酒吧，看魔術師史尼夫將觀眾變城貓的表現。

然後到船艙2/F的小旅館休息，這時候會發現旅館之內似乎有著不可告人的秘密……

再一次來到酒吧，看魔術師史尼夫將觀眾變城貓的表現。今次魔術師史尼夫便會將些路治等人變成貓。

利用貓的身份，侵入旅館的閣樓，便會發現控制著賭局的機關，只要將機關的手把(ハンドル)拿到手就可以破解到花加船長的騙局。



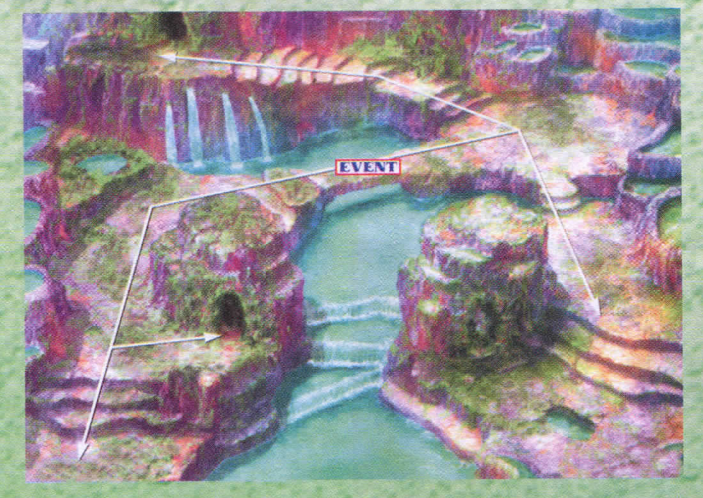
再返回船艙1/F，從牆壁的洞口進入廚房，就可以取得寶箱。

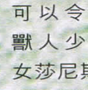
完成任務之後，就可以返回魔術師史尼夫的休息室，讓史尼夫將些路治變回山貓。



這個時候當然是要找花加船長算賬啦，在賭局上將花加打敗就可以得到進入船底的同行證。

來到船底，終於找到那位老賢者。那位老賢者說如果要進入死海就先要有過人的實力才可，接著便會出手試探些路治的實力，只有先將他打敗才可以得到『賢者之シオマネキ』，有了這件道具才可以打開進入死海的封印。





在船底的最底層，是一個怪物競技場，只要能夠達成三連冠的成績，就可以令獸人少女莎尼斯加入成為同伴。但要成功取得三連勝其實也不是想像般容易，因為可以選用的怪物，每用過一次就不可以再選。所以每一戰之中，怪物的組合便成為了取勝的關鍵。建議第一戰要派出有即死術的怪物來克制敵人的牛怪。第二戰就派出善用綠色ELEMENT的怪物來對付那個機械人，第三戰才派出最強的組合去殺敵吧。



聖劍恩仇



利用『賢者之シオマネキ』進入通往死海的『死之門』，便會看見封印著『死之門』的邪劍。原來這把劍就是當年拉迪奧斯的配劍，因為這把劍可以將人的邪惡解放出來，所以才將它封印在這裡。如果沒法找到聖劍伊路蘭莎的話，就無法打開將邪劍的力量驅散。

來到隱者小屋，拉迪奧斯會道出有關正、邪兩劍的淵源。原來拉迪奧斯和騎士基尼的父親 加拉爾是很要好的朋友，但因為拉迪奧斯很妒忌加拉爾的力量，於是便決定借助神兵的力量，最後反而因為被邪劍所控制而錯殺了加拉爾。一直以來拉迪奧斯都這件事耿耿於懷。現在希望借助些路治的力量，替亡友超度。之後拉迪奧斯便會將加拉爾的遺物交給些路治。

亡者之島

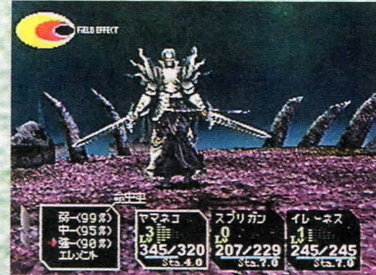


所謂的亡者之島其實就是加拉爾的墓地。因為生前被好友所殺，加拉爾的忿怒和怨恨令到整個小島變成死域。在前往加拉爾墳墓的路上會有一些類似鏡子的結界，要利用加拉爾的遺物才可以通過這些結界。最後終於來到加拉爾的墳前，加拉爾的冤魂因為拉迪奧斯的出現而大為忿怒，誓要殺掉這出賣朋友的東西。



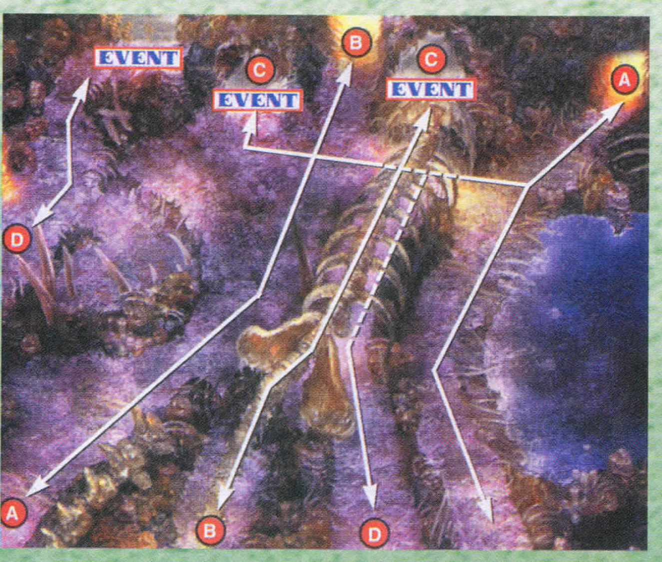
能稱得上最強的龍騎士，加拉爾(HP1987/白)的實力實在非常可怕。所以要不斷使用同顏色的ELEMENT來

令到他無法使出最強的殺著。在打敗了加拉爾之後就可以得到聖劍伊路蘭莎，最後只要返回『死之門』就可以利用聖劍將邪劍毀掉.....



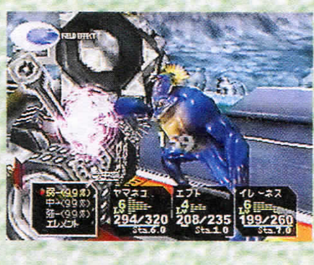






時間停頓的空間 死海

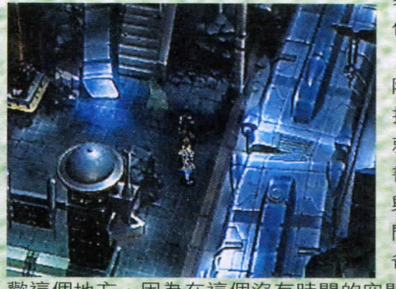
死海是一個時間完全停頓的空間，就連海水亦因為時間停頓而凝結，所以我們大可以在水面上行走。進入南面的高速公路廢墟，便會遇見這一關的中頭目汽車怪物(HP2000/黑)。他會使用毒來令我方的命中率下降，建議利用史普利根和山貓(些路治)作為主力，另一位角色就負責補給，以這個組合應該可以很快將他擊倒。



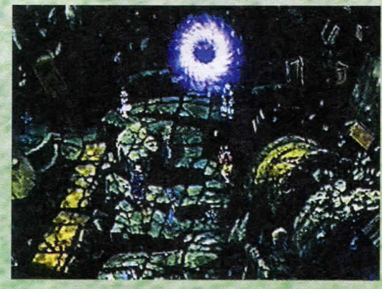
接著就是在都市群廢墟。裡面會有一部巨型電腦，可以利用它得到有關上一集遊戲《CHRONO TRIGGER》的一些資料。原來這一個城市是AD2300年的產物，當時有一隻外星怪物出現，軍隊雖然成功將怪物擊退。但卻給牠穿越時空去到1999年，那隻怪物將時間吞噬，令死海變成一個沒有時間的空間。

最後便向著市中心的百貨公司進發，這裡可以通往劇院廢墟與及車站。在百貨公司的3/F可以按掣將電梯降落在1/F的位置，這樣就可以取得最後一個寶箱。

在車站裡面，會有一排入閘機，是需要利用車票才可以通過。要取得車票就先要在車站的右下角，和那鬼魂傾談。之後就跟著那鬼魂向樓梯走去，在他消失的地方就可以發現車票，之後就可以輕易取得其他的寶箱。



經過百貨公司，來到劇院。在舞台的位置會得到一把戲劇用的道具寶劍。之後就向著圖書館進發，來到圖書館時會看見一大班亡靈，與及通往妮莉廣場的時空門。在廣場裡面遇見莉娜的爸爸美基路，他說自己很喜歡這個地方，因為在這個沒有時間的空間裡面，人不用害怕死亡。美基路問些路治是否同意他的說話，但無論你同意與否都要跟他來一場決戰。



美基路的最強殺著聖龍劍威力驚人，只要一招就可以將些路治打敗。所以在戰鬥前應該先將令同伴復活的ELEMENT分別交給兩位隊員，這樣就算一些主力角色被擊倒亦可以立即回復過來。隨著美基路被打敗，封閉著死海的力量亦會被解放。美基路在臨死之前叮囑些路治要用自己的路去開創未來，千萬不要被『過去』將自己改變，說著便伴隨著死海遺跡消失在大爆炸之中。



OFFICIAL PRODUCT



待續

OFFICIAL PRODUCT

不可多得的同伴們

在遊戲之中可以加入成為同伴的角色共有40多位，不過其中一些角色是不會因應故事的發展而加入，而是要你特地好完成一些事件，才可以令他加入成為同伴。現在就介紹其中幾位角色吧。

『骷髏』

屬性：黑

攻擊類型：打擊系

因為遇上意外而失去了肉體和記憶，但偏偏靈魂卻遺留在人間。『骷髏』可說是一個傳統的悲劇角色，要令他得到解脱，就先要尋會他的遺骸，令他的『身體』重組。雖然是屬於死靈系的角色，但『骷髏』對於魔法的防禦力卻出奇的低。

令角色加入的方法：

隨著故事的發展，我們可以在六個地方找到『骷髏』的遺骸。當齊集六件遺骸之後就可以返回港口都市迪路美娜，令『骷髏』復活過來。

六件遺骸的位置

1 異世界，大峽谷龍的頭骨附近
2 異世界，影子森林的洞穴裡面
3 異世界，哥查的家加魯特普，在碼頭附近和小女孩談話就可以取得
4 異世界，比度拿沼澤的隱藏洞穴裡面
5 異世界，亡者之島的寶箱內
6 異世界，枯竭的水龍島瀑布









磨菰人

屬性：黃

攻擊類型：打擊系

攻擊力和防禦力都只是平平的磨菰人，卻擁有一擊即殺的固有技。在對付一般的嘍囉，可説大派用場。

令角色加入的方法：

當些路治變成山貓後，在接連蛇骨館的地下水道內會遇見兩個怪人，第一個就是站在大石前面的人，只要替他收拾從洞穴跳出來的怪蟲，他便會給你磨菰。之後走到影子森林的隱藏洞穴，會遇見另外一個怪人，只要將磨菰給他，他就會變成磨菰人並成為同伴。







古代龍神之後『龍之子』

屬性：紅

攻擊類型：打擊系

記得在遊戲的最初段，些路治在大峽谷內發現一隻巨型的旦。但原來這一隻並不是大怪鳥的蛋，而是古代龍神的後裔。

令角色加入的方法：

在真實世界的古龍之城裡面，有一個動力裝置。只要將龍蛋放在裝置上面就可以孵化出『龍之子』。





來自外太空的『星之子』

屬性：白

攻擊類型：打擊系

為了收集星的碎片，而流落大地的『星之子』。是個其貌不揚，但實力超凡的角色。

令角色加入的方法：

首先玩者要有一定的實力，之後就可以來到真實世界的海月海(位於大陸的南面)取得星的碎片。然後來到天龍山的山頂，就會遇見巨大化的『星之子』。只要先將這個擁有2800點HP的強敵擊倒，他便會變回原來的體型。之後跟他玩捉迷藏，成功將他捉到就可以令他加入成為同伴。









OFFICIAL PRODUCT

遊戲第二部 最短流程

1哥查的家加魯特普，傑多毒發
2分歧：不拯救傑多
3分歧：拯救傑多
4肥媽加入
5得到星色的護身符
6哥查加入
7取得『骷髏』遺骸和緣之音色風鈴
8港口都市迪路美娜
9基尼或者肥媽加入
10哥查臨事加入
11在靈廟小屋得到守墓員茲拔
12異世界 比度拿沼澤 取得骸骨、調查員的裝備與及生命之輝
13進入蛇骨館 得到FIO和露芝雅娜成為同伴
14分歧：不拯救傑多
15分歧：拯救傑多
16到海灘轉移到真實世界
17比度拿沼澤
18 PIPER族的笛子
19 妖精拉舒莉
20 比度拿的體液
21到海灘轉移到異世界
22經港口都市迪路美娜返回加魯特普
23美路盜竊事件
24再返回港口都市迪路美娜，哥查向傑多表白
25到隱者小屋
26到亡者之島 取得骸骨
27到水龍島 取得骸骨
28 天下無敵號 幽靈船事件
29 在船上得到神秘生物哲瑪路成為同伴
30 回加魯特普
31 在沒有幫助傑多的分歧下 多古醫生會加入
32 如果有幫助傑多，而又在美路盜竊事件中有選擇取回ELEMENT的話，就會得到美路的加入
33 到現實世界
34 雅魯尼村乘船往水龍島
35 取得冰之息
36 返回異世界
37 向古龍之城進發
38 死炎山
39 古龍之城/如果一直以來都沒有讓傑多成為同伴，這時候她會強制加入

遊戲第三部 最短流程

40 幻想空間
41 哲古尤美和史普利根加入
42 比度拿沼澤
43 在海灘轉移失敗
44 雅魯尼村和些路治的媽媽講話
45 村長拉迪奧斯加入
46 大峽谷
47 港口都市迪路美娜
48 得到打鐵匠沙柏的加入，和鑄造武器的捲軸
49 畫家巴高利夫加入
50 進入影子森林 得到磨菇人的加入
51 蛇骨館的地下室 得到伊斯特的加入
52 港口都市迪路美娜
53 到海月海取得星之碎片
54 到天龍島得到星之子的加入
55 馬布列島，遇見美人魚
56 海上娛樂街 取得把手和進入死海的方法
57 得到美人魚、獸人少女 和魔術師的加入
58 死之門
59 隱者小屋 取得加拉爾的遺物
60 亡靈之島 得到聖劍
61 死之門
62 進入死海
63 高速公路廢墟
64 都市群廢墟
65 被破壞的塔(百貨公司)
66 死海消失

遊戲最終章 最短流程

67 異世界的港口都市迪路美娜，得到加持或者梭亞的加入
68 蛇骨館廚房 廚師柯查加入
69 到隱者小屋，會得到好幾位同伴的加入
70 加魯特普
71 真實世界的水龍島
72 真實世界的土龍島
73 真實世界的比度拿沼澤
74 真實世界的大地之肚 莉亞加入
75 異世界的死炎山
76 異世界的馬布列島
77 異世界的天龍之島
78 真實世界的加魯特普
79 異世界的加魯特普
80 真實世界的加魯特普
81 真實世界的死炎山
82 真實世界的古龍之城
83 真實世界的馬布列島
84 真實世界的港口都市迪路美娜
85 神之庭
86 CHRONO POLICE
87 異世界的龍神瀑布
88 異世界的亡者之島
90 異次元小島(大陸的東南面)
91 異世界的隱者小屋
92 異世界的海月海
93 星之塔
94 真實世界的海灘
95 ENDING



超級機械人大戰64

TEXT: IKI

N64 製造商: BANPRESTO
發售日: 發售中
售價: 7800日圓 容量: 256M
SRPG/MEM

自上期以後，基本上N64版《超級機械人大戰64》的攻略已是告一段落。故今期只是在一些細節上補充資料。然而，在開始前我想先補充一句，就是有關上期「各關機體表」中的機體數目，是敵機在每一話中的「總數」，請各位多多留意。

1）地形適應

相信有玩開《機戰》系列的玩者也應該知道「計步數」往往是最終取勝手段，然而，在不同地形適應值下，機師能發揮的能力也會有所不同，而且其Damage修正率也會有所不同。以下，則是有關各地形適應值的計算法則:

a）地形適應計算法

機師本身的地形適應值＋機體本身的地形適應值＝總合適應值

b）地形適應值

A	B	C	D	E
4	3	2	1	0

c）總合適應值及相對Damage修正率

總合適應值	相對Damage修正率
8	120%
6-7	100%
4-5	70%
2-3	60%
0-1	0%

3）命中率修正及命中判定

一般而言，遊戲中機體的size是分為SS～LL五個階段，而隨著機體體積大小不同，其命中率也會有所修正。

a）機體體積修正

SS	S	M	L	LL
0	80	100	120	140

b）命中判定計算法

【(攻擊一方的命中＋攻擊一方的反應＋攻擊一方的武器之命中補正＋100＋攻擊一方的機體之運動性)—(防御一方的迴避＋防御一方的反應＋防御一方的機體之運動性)】x 防御一方的地形效果 x 防御一方的機體體積修正=命中率

4）氣力的增減

氣力在戰鬥中佔有非常重要位置，而隨著氣力的增加，機體更可能作出比武器本身攻擊數值更強的攻擊。

2）地形修正

眾所周知，不同地形隨時能左右戰果，因為隨著地形不同，機體武器的威力、防御力、命中率、以至EN回復量及HP回復量也會受到影響。

a）地形修正表

能力	平地	淺瀨	被爆地	EN糟	林	海	森	暗礁宙域	MS殘骸	殖民星	深海	隕石坑	山	基地
防御力up	-	5	-	-	5	10	15	20	20	20	25	30	30	30
命中率down	-	-	5	5	5	10	10	10	20	20	25	20	30	30
HP回復	-	-	-	20	-	-	-	-	-	10	-	-	-	20
EN回復	-	-	-	20	-	-	-	-	-	10	-	-	-	20

7）合體攻擊

《超級機械人大戰64》其中最新引入的系統就是這個「合體攻擊」系統，只要把兩部或以上的特定機體排放一起，便可使用「合體攻擊」。(若開啟「攻擊」指令便會在武器表內的最後一欄找到新的必殺技)

© 葦PRODUCTION © SUNRISE • NTV © 創通AGENCY • SUNRISE © DYNAMIC企畫 © 東映 © 光PRODUCTION © 光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランデイス © BANPRESTO 1999 © 1999 MONEGI

a）氣力增減表

擊落敵機	擊落敵機的機師＋5，我方其餘部隊＋1
精神指令	氣合＋10、脫力—10、激勵＋10
受倒敵機攻擊	受損害的我方機體＋1(迴避的場合無加減)
受補給	受補給的我方機體—10
我方機體被擊落	超強氣的機師＋2、強氣的機師＋1、弱氣的機師—1
發生Event時	根據Event內容而變化

b）Damage 計算法

(攻擊一方的武器之攻擊力 x 攻擊一方的武器之地形效率 x 攻擊一方的機師之攻擊效率÷100 x 攻擊一方的氣力÷100 x 攻擊一方的地形適應—防御一方的裝甲 x 防御一方的氣力÷100 x 防御一方的地形適應) x 防御一方的地形效果=Damage數值

c）Critical Hit（會心一擊）發生率計算法

己方攻擊時

攻擊一方的機師之技量—防御一方的機師之技量＋武器之Critical率＋底力補正＝Critical發生率(%)

敵方攻擊時

攻擊一方的機師之技量—防御一方的機師之技量＋武器之Critical率÷4＝Critical發生率(%)

5）經驗值的計算

遊戲中，只要擊倒敵機便可取得EXP來升LV，然而，根據兩者LV間的差別，玩者所得的EXP也會有所不同。另外，在修理及補給的場合，玩者也是可取得EXP。

a）修理及補給的場合

修理	(回復的HP量÷10) x 兩者的LV差別
補給	200 x 兩者的LV差別

b）LV 修正表

LV差別	—6以下	—5	—4	—3	—2	—1	0	＋1	＋2	＋3	＋4	＋5	＋6	＋7	＋8以上
係數	1/60	1/30	1/15	1/8	1/4	1/2	1	1.3	1.6	1.9	2.2	2.5	2.8	3.1	3.4

6）敵機擊墜數與Bonus資金

雖然每部敵機本身也設有其固定資金，但其實根據我方機體擊墜敵機的數目，擊墜敵機後所獲取的資金也會有所增加。如配合「幸運」使用，玩者更可獲得大量資金。當然，擊墜敵機的數目亦包括了GB版的敵機數目在內。

擊墜數	資金Bonus
20架～	1.1倍
40架～	1.2倍
60架～	1.3倍
80架～	1.4倍
100架～	1.5倍
120架～	1.6倍
140架～	1.7倍
160架～	1.8倍
180架～	1.9倍
200架～	2.0倍

a）G高達系列

I • 樸克同盟拳

機體名	GOD GUNDAM＋ROSE GUNDAM＋GUNDAM MAXTER＋DRAGON GUNDAM＋BOLLTON GUNDAM
攻擊值修正	1.9
消費EN	全部機體—100
追加條件	多蒙發生「明鏡止水」EVENT後，及其他各人的氣力超過130
使用武器之元攻擊值	
GOD GUNDAM H	石破天驚拳
ROSE GUNDAM S	ROSE HURRICANE
GUNDAM MAXTER S	豪熱MACHINE GUN PUNCH
DRAGON GUNDAM S	真 • 流星胡蝶劍
BOLLTON GUNDAM S	GIA CRASHER

II • 石破LOVE LOVE天驚拳

機體名	GOD GUNDAM＋RISING GUNDAM(玲)
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—80
追加條件	多蒙發生「明鏡止水」EVENT後，及兩人的氣力超過130
使用武器之元攻擊值	
GOD GUNDAM H	石破天驚拳
RISING GUNDAM S	RISING ARROW

III • DOUBLE GOD FINGER

機體名	GOD GUNDAM＋美少女高達
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—80
追加條件	兩人的氣力超過130
使用武器之元攻擊值	
GOD GUNDAM H	石破天驚拳
美少女高達 S	BEAM RIBBON

b）鐵甲萬能俠系列

I • DOUBLE BURNING FIRE

機體名	鐵甲萬能俠＋鐵甲萬能俠2號、鐵甲萬能俠＋米里魯巴X、鐵甲萬能俠2號＋量產型鐵甲萬能俠2號
攻擊值修正	1.5
消費EN	全部機體—60
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
鐵甲萬能俠	BREAST FIRE(高熱火燄)
鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN
米里魯巴X	BREAST FIRE
量產型鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN

II • DOUBLE LIGHTENING BUSTER

機體名	鐵甲萬能俠2號＋巨靈神、量產型鐵甲萬能俠2號＋巨靈神
攻擊值修正	1.5
消費EN	全部機體—80
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN
巨靈神	反重力STORM
量產型鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN

III • MAZINGER TORNADO

機體名	鐵甲萬能俠＋鐵甲萬能俠2號＋巨靈神
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—80
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
鐵甲萬能俠	BREAST FIRE(高熱火燄)
鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN
巨靈神	反重力STORM

IV • FINAL DYNAMIC SPECIAL

機體名	真三一萬能俠1號＋鐵甲萬能俠＋鐵甲萬能俠2號＋巨靈神
攻擊值修正	1.7
消費EN	全部機體—80
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
真三一萬能俠1號	GETTER BEAM
鐵甲萬能俠	BREAST FIRE(高熱火燄)
鐵甲萬能俠2號	BREAST BURN
巨靈神	反重力STORM

V • TRIPPLE MAZINGER PUNCH

機體名	鐵甲萬能俠＋鐵甲萬能俠2號＋巨靈神
攻擊值修正	1.6
消費EN	0
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
鐵甲萬能俠	IRON CUTTER
鐵甲萬能俠2號	DRILL PRESSURE PUNCH
巨靈神	SCREW CRASH PUNCH

VI • DOUBLE MAZINGER BLADE

機體名	鐵甲萬能俠＋鐵甲萬能俠2號
攻擊值修正	1.5
消費EN	0
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
鐵甲萬能俠	ROCKET PUNCH(鐵甲飛拳)
鐵甲萬能俠2號	MAZINGER BLADE

c）其它 I • TWIN BEAM

機體名	三一萬能俠1號＋鐵甲萬能俠、新三一萬能俠1號＋鐵甲萬能俠
攻擊值修正	1.5
消費EN	全部機體—60
追加條件	須指定機師
使用武器之元攻擊值	
三一萬能俠1號	GETTER BEAM
鐵甲萬能俠	BREAST FIRE
新三一萬能俠1號	GETTER BEAM

II • SPACE COMBINATION ATTACK

機體名	珍寶3＋泰坦3
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—60
追加條件	兩人的氣力超過120
使用武器之元攻擊值	
珍寶3	MOON ATTACK
泰坦3	SUN ATTACK

III • TWIN 奧拿 ATTACK

機體名	翼霸＋昆霸、翼霸＋雪霸、昆霸＋雪霸
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—40
追加條件	兩人的氣力超過130
使用武器之元攻擊值	
昆霸	HYPER奧拿斬
翼霸	HYPER奧拿斬
雪霸	HYPER奧拿斬

IV • 招雷 天龍魔滅陣

機體名	亞舒基爾(SUPER系男主角的機體)＋域爾羅斯(SUPER系男主角宿敵的機體)
攻擊值修正	1.6
消費EN	全部機體—80
追加條件	兩人的氣力超過130
使用武器之元攻擊值	
亞舒基爾	大馬翔覇
域爾羅斯	天王捷破斬

8）機師的能力

遊戲中，不少機師也擁有其特殊能力，如NEW TYPE或強化人間可加強機師本身的命中率及迴避率，以及機體遠程武器的射程。而超能力則可增加命中率、迴避率及攻擊力等，若能掌握各機師的特殊能力，相信戰鬥將變得更輕易。

a) NEW TYPE(強化人間) LEVEL

LV	射程	迴避率修正	命中率修正
1	0	＋10%	＋10%
2	0	＋14%	＋14%
3	0	＋18%	＋18%
4	0	＋21%	＋21%
5	0	＋24%	＋24%
6	0	＋26%	＋26%
7	＋1	＋28%	＋28%
8	＋1	＋29%	＋29%
9	＋2	＋30%	＋30%

b）聖戰士LEVEL

LV	迴避率修正	HYPER奧拿斬攻擊力	奧拿BARRIER防御力
1	＋10%	＋200	＋200
2	＋14%	＋400	＋300
3	＋18%	＋600	＋400
4	＋21%	＋800	＋500
5	＋24%	＋1000	＋600
6	＋26%	＋1200	＋700
7	＋28%	＋1300	＋800
8	＋29%	＋1400	＋900
9	＋30%	＋1500	＋1000

c）超能力LEVEL（六神合體系列專用）

LV	迴避率修正	攻擊力補正	命中率修正
1	＋10%	＋200	＋10%
2	＋14%	＋400	＋14%
3	＋18%	＋600	＋18%
4	＋21%	＋800	＋21%
5	＋24%	＋1000	＋24%
6	＋26%	＋1200	＋26%
7	＋28%	＋1300	＋28%
8	＋29%	＋1400	＋29%
9	＋30%	＋1500	＋30%

d）SHIELD防御、切り擴い、底力LEVEL（發動率）

己方
機師本身所持有(SHIELD防御、切田擴田、底力)的LV÷16=發動率
敵方
機師本身所持有(SHIELD防御、切田擴田、底力)的LV÷32=發動率

e）SUPER MODE（G高達系列專用）及V-MAX（力士拿系列專用）

I • SUPER MODE發動後後果

機師LV	攻擊力
1～40	＋／—0
41～44	＋100
45～48	＋200
49～52	＋350
53～56	＋500
57～60	＋700
61～64	＋900
65～68	＋1100
69～72	＋1400
73～76	＋1700
77～80	＋2000
80～99	＋2500

II • V-MAX發動後後果

移動力＋1、運動性＋20、限界＋100、BEAM COAT搭載(使攻擊力1000以下的光線技無效化)

9）改造 a）武器改造

一直以來，武器改造也是《機戰》系列最大特色之一。而今集亦不例外，只要把某些機體的特定武器改造至最高段數，該部機體便可取得(追加)新武器。

機體名	改造武器	追加新武器
ν GUNDAM(νガンダム)	Fin Funnel(フィンファンネル)	Fin Funnel(フィンファンネル)(MAP)
GUNDAM mk II(ガンダムmk II)	擴散BUSTER(擴散バズーカ)	擴散BUSTER(擴散バズーカ)(MAP)
卡碧尼mk II(キュベレイmk II)	Funnel(ファンネル)	Funnel(ファンネル)(MAP)
乍德•德卡(ヤクト•ドーガ)	Funnel(ファンネル)	Funnel(ファンネル)(MAP)
基馬路古(ゲーマルク)	Funnel(ファンネル)	Funnel(ファンネル)(MAP)
WING ZERO(ウイングゼロ)	TWIN BUSTER RIFLE(ツインバスターライフル)(MAP)	TWIN BUSTER RIFLE2(ツインバスターライフル2)(MAP)
HEAVY ARMS改(ヘビーアームズ改)	DOUBLE GATLING GUN(ダブルガトリングガン)	全彈發射(MAP)
鐵甲萬能俠2號(グレートマジンガー)	BREAST BURN(ブレストバーン)	BREAST BURN(ブレストバーン)(MAP)
量產型鐵甲萬能俠2號(量產型グレート)	BREAST BURN(ブレストバーン)	BREAST BURN(ブレストバーン)(MAP)
戰國魔神(ゴーショーグン)	GO FLASHER(ゴーフラッシャー)	GO FLASHER(ゴーフラッシャー)(MAP)
鐵甲人(ジャイアントロボ)	ROCKET MISSLE(ロケットミサイル)	全彈發射(MAP)
鐵甲萬能俠(マジンガーZ)	BREAST FIRE(ブレストファイヤー)／ROCKET PUNCH(ロケットパンチ)	BREAST FIRE(ブレストファイヤー)(MAP)／大車輪ROCKET PUNCH(大車輪ロケットパンチ)
米里魯巴X(ミネルバX)	BREAST FIRE(ブレストファイヤー)	BREAST FIRE(ブレストファイヤー)(MAP)
量產型ν GUNDAM(量產型νガンダム)	Fin Funnel(フィンファンネル)	Fin Funnel(フィンファンネル)(MAP)

b）機體改造

除了武器改造外，遊戲中，玩者只要把某些機體的所有能力改造至最高段數，該部機體便會自動變成另一部新的機體。

透過改造來進化的機體

改造前	完全改造後
WING ZERO	WING ZERO CUSTOM
GUNDAM DEATHSIZE H	DEATHSIZE H CUSTOM
GUNDAM HEAVY ARMS改	HEAVY ARMS CUSTOM
GUNDAM SANDROCK改	SANDROCK CUSTOM
ALTON GUNDAM	ALTON CUSTOM

TEXT：NEMESIS-T00

故事流程介紹+全GOODIES表

上期已為大家介紹了這隻另類的賽車遊戲，今期則會講解一下遊戲中的任務。但由於篇幅有限，今次只能講解其中一個故事流程，敬請見諒。

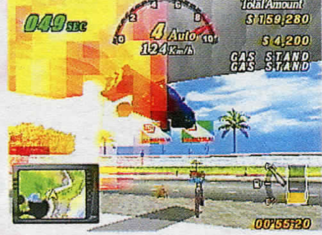


REQUEST #01「龍之牙，運搬」限制時間：105秒

玩者首個接受的委託是在限時之內將龍之牙從機場(起點)運送至展覽會場後門(終點，地圖上以黃色點顯示)。由於這是第一版的關係，所以道路設定得比較寬闊，彎角亦不算難應付，更沒有分差路，可說是讓初學者熟習遊戲而設。本版中需注意的地方不多，最主要的有：一，起點附近的飛機格納庫其實是本版的捷徑，所以必須利用它；二，當玩者撞向油站裡的油箱，玩者控制的車便被爆炸力震至飛開，若善加利用便可節省不少時間。



■這裡便是捷徑



■撞油箱便會有這效果

REQUEST #02「強奪黑樹聖杯」限制時間：14時03分前完成(約115秒)

第二個委託是要先奪取黑樹聖杯然後把它運往機場。今次的版圖其實沒有甚麼可說，因為當各位越過初段的山路後便會發覺這版其實是REQUEST 1的逆走版本，而且難度並沒有作太大的增加，所以亦算易玩。需要留意的是黑樹聖杯的位置(地圖上的紅點，畫面上則有黃色箭嘴顯示)會隨著時間而改變，所以必需盡快越過那山道。另外回程時同樣要使用格納庫作捷徑用。



■撞毀此車可得黑樹聖杯

■這是逆走版REQUEST 1

REQUEST #03「完成運送黑樹聖杯」限制時間：180秒

今次的委託是將黑樹聖杯從油站運送至SHOW GIRL THEATER的地下停車場B4樓。這版的難度明顯比之前的版面提高了不少，因為這一版的分差路數目大幅增加，迷路的機會自然更大，所以必須留意版面開始前的地圖或先選ROUTE CHECK練習一下。這一版中玩者首次需要中途換車，所以必須留意第二部車的位置，而本版中這部是一部電單車，操作方面可能會較其他車輛困難(尤其是轉彎時)，敬請留意。還有一點，千萬不要以電單車正面撞向其他車輛，否則……



■第二部車便在此商場內





■正面撞車便會慘被彈開

REQUEST #04「水晶之頭骨，強奪作戰」限制時間：95秒

完成REQUEST 3後，便會進入遊戲的分支選擇點，遊戲故事會隨著各位選擇REQUEST 4或5而改變(我選擇REQUEST 4)。這版的特點是水晶之頭骨是在一部行駛中的敵車上，玩者必須把它撞毀才可取到手，所以一失手最好RESTART。成功奪取後只要再過多一段路，便會到達本版最後一個分差路，選轉左是會較快到達終點的。

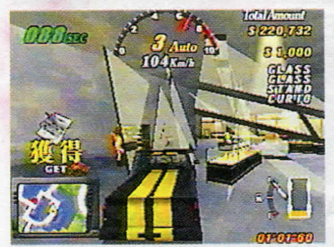


■喂你咪走呀！

■這些帳幕便是終點

REQUEST #06「找尋佛像之謎！」限制時間：150秒

經過之前數個運送及強奪的委託後，今次則是要到版圖中四間古董店中收集資料，不過所謂的收集資料方法其實是用車撞入古董店中，真是……說回正題，這一版的難度不低，因為在這版分差路極多，而那四間古董店是分佈在DOWNTOWN中四個不同角落，要找出一條最快到達這四間古董店的道路並不容易，故此應小心選擇。而當完成任務後，請駛向噴水池左方那座大屋處，只有這樣才可到達本版的終點。



■這樣也可收集資料？



■向這裡駛才可到達終點

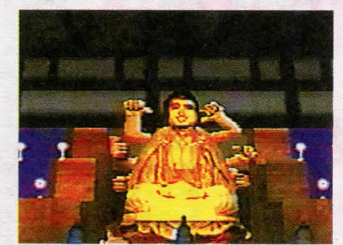
©1999 CLIMAX

REQUEST #08「破壞8個神社」限制時間：180秒

今次的委託十分古怪，玩者需先將版圖上八個神社破壞，然後將山上水岳寺裡的「三珠之像」破壞，更說這件事成功與否會影響人類的存亡云云……這版同樣需要在中途換車，不過今次可以自由選擇兩部車，所以應慎重考慮使用的車種。這一版中過了三條隧道後便會有警車出現，若不避開它便會撞向玩者，不過由於它只懂撞車尾，DAMAGE值不高時大可讓它撞以加速。而那八個神社的處理方法和REQUEST 6中的古董店相近，不過今次需顧及在甚麼時候才到油站換車。還有，寺院中其實有兩尊不同佛像的，小心撞錯！




■這些東西會影響人類存亡？


■這個就是三珠之像

REQUEST #09「死守微型菲林」限制時間：15時00分前完成（約135秒）

本版的舞台由之前的城市變成了沙漠，而任務內容是將微型菲林（開始時已在手上）交予停泊在尼羅河上的小船，然後在邊境換車，再到碼頭乘船離開。這一版需注意的是當玩者越過隧道後便會有一部敵車現身，它會像警車般撞向玩者，但今次玩者必須避開，否則微型菲林便會被它奪去。而在之後出現的分差路中，選轉左便會到換車的地點，轉右則是尼羅河，先換車還是先交貨則悉隨尊便；最後當然是盡快趕到碼頭的大船吧！


■小心避開敵車


■把菲林交到這船上

REQUEST #10「遺跡內部搜索，壁畫攝影」限制時間：冇

這是本流程中唯一無限時間的版面，但這版其實並不易玩，因為玩者的任務是將金字塔內某一幅壁畫拍照，而機會只有一次，故此如果拍錯照便會GAME OVER（欲知答案者請看圖）。在今次版圖的初段是上一版後段的逆走版，故小心別走錯路；另外在後段的山洞並不是金字塔一部份，各位必須在山洞的盡頭轉右才可進入金字塔（轉左會去了終點，若沒有拍照便GAME OVER）。還有一點，金字塔內是沒有地圖顯示的，自己執生啦！


■在這裡轉右才可到金字塔


■這幅壁畫便是答案

REQUEST #12「緊急委託，D4014」限制時間：210秒

這是本故事流程中「尾二」的委託，難度可說十分高，玩者的任務是要將獅身人面像中的七個主要端末裝置解體，然後逃入安全區（終點）中。這版的最大難關在於版圖其實有十二個端末裝置存在，而正確答案只會在開始前的地圖上顯示，所以極容易出錯。另外若玩者不能順利完成這一版，那便要看BAD ENDING了。


■這七個便是正確位置
■遊戲中卻有十二個裝置
■這便是BAD ENDING了

REQUEST #13「炸毀財團大廈」限制時間：400秒

終於到了最後的委託，玩者的任務是要駕駛電單車在大廈各層的GUEST ROOM中設置炸彈，然後盡快趕到天台。由於這版只能使用電單車，故必須熟習其操作方法；另外這版是沒有地圖的，玩者必須利用圖中的箭嘴找尋GUEST ROOM或樓梯的位置。剩下來的便要靠各位努力了！


■走開呀！走開呀！走開呀！


■這些箭嘴指示出GUEST ROOM或樓梯的位置


■有黃色箭嘴的地方可設炸彈

這就是其中一種 GOOD ENDING



全GOODIES（隱藏道具、ENDING及隱藏車）出現條件

GOODIES 1	REVU II	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#04
GOODIES 2	F500	完成REQUEST#01
GOODIES 3	NSR	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#01
GOODIES 4	BEZ.V	在1分26秒內完成REQUEST#02
GOODIES 5	FIRE	TOTAL AMOUNT是0時完成遊戲
GOODIES 6	HALEY	完成REQUEST#03
GOODIES 7	CORV74	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#03
GOODIES 8	ROAD	完成REQUEST#04
GOODIES 9	CB427	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#08
GOODIES 10	V800	1分16秒內完成REQUEST#05
GOODIES 11	F500LUPIN	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#05
GOODIES 12	K・PAT	TOTAL AMOUNT超過3,500,000時完成REQUEST#06
GOODIES 13	FERA250	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#06
GOODIES 14	のうこう貳號	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#07
GOODIES 15	ソバCUB	用CUB作REQUEST#07的2nd CAR
GOODIES 16	WRC	4分鐘內完成REQUEST#13
GOODIES 17	拉麵號	破壞REQUEST#08所有屋台
GOODIES 18	MIUR	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#09
GOODIES 19	M・CARRY	TOTAL AMOUNT超過1,150,000時完成REQUEST#06
GOODIES 20	HALEY II	2分46秒內完成REQUEST#05
GOODIES 21	DRAC	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#10
GOODIES 22	N390ROAD	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#11
GOODIES 23	V800・GT-I	3分04秒內完成REQUEST#11
GOODIES 24	N390	2分35秒內完成REQUEST#12
GOODIES 25	のうこう參號H6	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#12
GOODIES 26	G・TANK	TOTAL AMOUNT是0時完成REQUEST#13
GOODIES 27	PANDA	完成遊戲150次以上和遊戲時間超過10小時
GOODIES 28	硬化潤滑劑	在REQUEST#07中破壞TQ百貨店附近的植木
GOODIES 29	予備燃料油槽	在REQUEST#02中破壞下水道中的油筒
GOODIES 30	消火器	在REQUEST#05中破壞岩山途中的箱子
GOODIES 31	ニトロユニット	在REQUEST#08中破壞起點後方的油筒
GOODIES 32	好運貓吊飾	在REQUEST#06中破壞秘密停車場中的球狀箱
GOODIES 33	騎士吊飾	在REQUEST#03中破壞賣熱狗的屋台
GOODIES 34	鐵長筒靴	在REQUEST#12中破壞谷底中的帳篷
GOODIES 35	聲音：Kaori-1	在REQUEST#11中破壞GS的自動販賣機
GOODIES 36	聲音：Kaori-2	在REQUEST#03中破壞地下停車場B3的球狀箱
GOODIES 37	聲音：サユリ	在REQUEST#04中破壞酒店附近的垃圾箱
GOODIES 38	聲音：マチコ	在REQUEST#09中破壞邊境的警備小屋
GOODIES 39	聲音：マナミ	在REQUEST#10中破壞王妃之房間的壁畫
GOODIES 40	聲音：ナイトー1	在REQUEST#01中破壞內藤先生的賣物
GOODIES 41	聲音：ナイトー2	在REQUEST#13中破壞6樓辦公室內茶色的櫥櫃
GOODIES 42	頸鍊	在REQUEST#03中破壞THEATER「不准進入」該段中的球狀箱
GOODIES 43	自爆裝置	在REQUEST#13中破壞GUEST ROOM中的SCOM
GOODIES 44	放置飲料的架子	在REQUEST#01中破壞起點左邊第二個球寶櫃檯
GOODIES 45	放置飲料的架子	在REQUEST#05中破壞岩山之三叉路段中的球狀箱
GOODIES 46	放置飲料的架子	在REQUEST#13中2樓倉庫中的球狀箱
GOODIES 47	地圖燈	在REQUEST#04中破壞「車輛不得入內商店區」的植木
GOODIES 48	仔細地圖燈	在REQUEST#08中破壞「長屋通り」工地內的木箱
GOODIES 49	比賽用車輪	在REQUEST#09中破壞PORT TOWN中的帳篷
GOODIES 50	モーモー車輪	在REQUEST#13中破壞5樓休息室的自動販賣機
GOODIES 51	電腦卡N	在REQUEST#11中破壞GS裡停車場的木箱
GOODIES 52	電腦卡S	在REQUEST#12中破壞起點倉庫中的紅色壺
GOODIES 53	COIN HOLDER 2WAY	在REQUEST#07中破壞區役所裡路地的自動販賣機
GOODIES 54	COIN HOLDER 3WAY	在REQUEST#04中破壞賭場的賣票機
GOODIES 55	減輕腰痛的墊子	在REQUEST#05中破壞屋台處的垃圾箱
GOODIES 56	真皮革	在REQUEST#10中破壞金字塔深處的石柱
GOODIES 57	膠質革	在REQUEST#03中破壞GS裡的停車場植木
GOODIES 58	花圈	在REQUEST#02中破壞機場（#01的起點）前的公眾電話
GOODIES 59	鏡造波型燈	在REQUEST#07中破壞中央街的遊戲籠體
GOODIES 60	小型地球儀	在REQUEST#06中破壞屋內停車場的球狀箱
GOODIES 61	夢幻CATCHER	在REQUEST#02中破壞邸宅之端的木箱
GOODIES 62	夢幻CATCHER	在REQUEST#13中破壞1樓收錢的機械人
GOODIES 63	香草芳香劑	在REQUEST#01中破壞阻著主道線的油筒
GOODIES 64	草莓芳香劑	在REQUEST#04中破壞酒店裡路的陽傘
GOODIES 65	巧克力芳香劑	在REQUEST#11中破壞位於停在尾行車的自動售賣機
GOODIES 66	垃圾箱	在REQUEST#05中破壞賭場停車場的油筒
GOODIES 67	垃圾箱	在REQUEST#13中破壞3樓那公開的廚房
GOODIES 68	自動車電話型	在REQUEST#10中PORT TOWN裡路的果物台
GOODIES 69	攜帶電話型	在REQUEST#07中破壞那奶油看版
GOODIES 70	小型的椰子樹	在REQUEST#10中破壞神殿內指示金字塔位置的板
GOODIES 71	小型的椰子樹	在REQUEST#02中破壞商店街廣場的屋台
GOODIES 72	玻璃保護劑	在REQUEST#08中破壞長屋通田側邊的鳥居
GOODIES 73	玻璃保護劑	在REQUEST#07中破壞洪谷驛內的モヤイ像
GOODIES 74	高級閃光燈	在REQUEST#09中破壞港中的貨櫃
GOODIES 75	高級閃光燈	在REQUEST#11中破壞酒店前的木箱
GOODIES 76	搖控發動器	在REQUEST#12中破壞跳台點處的油筒
GOODIES 77	平價的燈	在REQUEST#01中破壞飛機格納庫外邊的木箱
GOODIES 78	平價的燈	在REQUEST#06中破壞公園裡園道的垃圾箱
GOODIES 79	クイックリリース・ステアリング	在REQUEST#13中破壞4樓電腦房間處的植木
GOODIES 80	BOOSTER CABLE	在REQUEST#08中破壞裡參道中間的拖車
GOODIES 81	EMERGENCY HAMMER	在REQUEST#09中破壞遺跡的一輪車
GOODIES 82	毛襯衣	在REQUEST#06中破壞騎士像附近的石弩
GOODIES 83	毛襯衣	在REQUEST#12中破壞遺跡廢墟的某幅牆壁
GOODIES 84	ムートン	在REQUEST#03中破壞購物區（可換車那個商場）內的木箱（其中一個是答案）
GOODIES 85	ムートン	在REQUEST#08中破壞長屋通田民居中的商品
GOODIES 86	GOOD ENDING 1	在REQUEST#13中救出RINO（女主角，曾在OPENING及E-MAIL畫面出現）
GOODIES 87	GOOD ENDING 2	在REQUEST#13中沒有救出RINO（即圖中的ENDING）
GOODIES 88	BAD ENDING 1	在REQUEST#11中跟蹤失敗及TIME OVER；在REQUEST#12中解除端末裝置失敗（如弄錯次序）
GOODIES 89	BAD ENDING 2	在REQUEST#12中TIME OVER
GOODIES 90	BAD ENDING 3	在REQUEST#13中TIME OVER
GOODIES 91	ぱわふるM・CARRY	M・CARRY的行駛時間超過50小時
GOODIES 92	ぱわふるG-TANK	G-TANK的行駛時間超過50小時
GOODIES 93	りのwith CUB	用CUB完成遊戲（GOOD ENDING 1）
GOODIES 94	りのwithソバCUB	用ソバCUB完成遊戲（GOOD ENDING 1）
GOODIES 95	りのwith HALEY	用HALEY完成遊戲（GOOD ENDING 1）
GOODIES 96	りの with PANDA	用PANDA完成遊戲（GOOD ENDING 1）
GOODIES 97	儀錶盤開關	完成全部REQUEST
GOODIES 98	BGM選擇	完成全部REQUEST
GOODIES 99	設定視點	完成全部REQUEST
GOODIES 100	MOVIE 1	完成遊戲（GOOD ENDING 1）
GOODIES 101	MOVIE 2	完成遊戲（GOOD ENDING 2）
GOODIES 102	MOVIE 3	完成遊戲（任何BAD ENDING）
GOODIES 103	STAFF ROLL 1	完成遊戲（任何GOOD ENDING）
GOODIES 104	STAFF ROLL 2	完成遊戲（任何BAD ENDING）



■ GOODIES 2



■ GOODIES 84



■ GOODIES 8



■ GOODIES 33

■ GOODIES 6

OFFICIAL PRODUCT

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

12月

16日	■爆走貨車傳説2～男人生夢一路～	SPIKE	5800日圓	RAC
	不思義之國的ANGELIQUE KOEI THE BEST	KOEI	2800日圓	ETC
	古惑狼賽車	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	LOVE & DESTORY	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	ACT
	Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	THE NEXT TETRIS DLX	BBS	4800日圓	PUZ
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧！2	TOMY	5800日圓	SLG
	KOUDELKA	SNK	6800日圓	AVG
	PUYO PUYO-N ～和卡君一起～	COMPILE	4980日圓	PUZ
	PARASITE EVE II	SQUARE	6800日圓	AVG

最近SQAURE的遊戲有一個傾向：它們雖然大都是名作(或熱賣作)的續篇，但內容方面卻和前作大相逕庭。《聖劍傳説》是如此，《CHRONO CROSS》亦是如此。從《PE2》公開了的資料來看，它的玩法也來了個大變化，驟眼看還以為是《BH》系列的新作，令人擔心……

	桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	5800日圓	RAC
	MONSTER PUNISH	TIGIKU	4800日圓	TAB
	GUNPEY	BANDAI	3800日圓	PUZ
	筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	ACT
	牧場物語～HARVEST MOON～	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	必殺PACHISLOT STATION SP～山佐BEST CHOICE	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	森田和郎之五子棋和連珠	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	森田和郎之國際象棋	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	森田和郎之花扎	悠紀ENTERPRISES	1500日圓	TAB
	Parlor！PRO PACHINKO實機SIMULATION GAME (THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
	Parlor！PRO 2 PACHINKO實機SIMULATION GAME (THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
	Parlor！PRO 4 PACHINKO實機SIMULATION GAME (THE BEST)	日本TELNET	2800日圓	SLG
22日	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	■COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓(預定)	AVG
	■DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE	BANDAI	5800日圓	ETC
	■陸奧秘湯戀物語Kai	FOG	3800日圓	AVG
	■VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	■VALKYRIE PROFILE(初回限定版)	ENIX	9800日圓	RPG
	■TALL∞(TALL UNLIMITED)	TECNOSOLEIL	3800日圓	PUZ
	Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	我是航空管制官	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	CHOCOBO STALLION	SQUARE	4800日圓	SLG
	CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	7800日圓	ETC
	NINE NINE之迷偵探	NAMCO	5800日圓	AVG
	第3次機械人大戰	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	Xi JUMBO	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	PUZ
	日本職業麻雀聯盟公認 道場破2	NAXAT	5800日圓	TAB
	SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	5800日圓	RPG
	THE心理GAME 5(廉價版)	VISIT	1500日圓	ETC
	Nichibutsu Select Vol.1 Cross Romance～戀愛與花札與麻雀	日本物產	2800日圓	TAB
	J LEAGUE SOCCER SUVIVAL LEAGUE	TECMO	5800日圓	SPT
	STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	Parlor！PRO Jr. Vol.4	日本TELNET	2900日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	KONAMI	2800日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES UNO	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES IMPACT RACING	SUCCESS	1500日圓	RAC
	Superlite 1500 SERIES開戰吧！	SUCCESS	1500日圓	FIG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
	必殺PACHINKO STATION now 2～成功了！一發自摸自摸天國	SUNSOFT	2800日圓	TAB
	GLOCAL HEXCITE	LOCUS	3800日圓	PUZ
25日	牧場經營Board Game UMAPORI	KONAMI	4800日圓	TAB
	實況POWERFUL職業棒球'99決定版	KONAMI	5800日圓	SPT
30日	我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG

'99年

冬	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC

99年

	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	LOVE GAME'S plus～相當對戰TENNIS～(暫稱)	Tears	價格未定	SPT
今冬	■HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓(預定)	AVG
	VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG

2000年1月

2000年1月6日	■RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE	M・T・O	2800日圓	RAC
	■REVOLT	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
	■ROBIN ROID之冒險	GUST	5800日圓	AVG
	■SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	■甲子園V(廉價版)	魔法	2800日圓(預定)	SPT
	超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
	ARTDINK DISC BEST CHOICE Carnage Heart	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE THE便利店SPECIAL獨占3個世界吧	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE THE家庭餐廳	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE 別阻止DOMINO君	ARTDINK	2800日圓	ACT
	ARTDINK DISC BEST CHOICE Lunatic Dawn III	ARTDINK	2800日圓	RPG
2000年1月13日	■山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	■V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	HYPER VALUE 2800 花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	HYPER VALUE 2800 麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB
	MYCOM BEST最強 東大將棋	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	TAB
	HEIWA Parlor!PRO魯邦三世Special	三井物產	5200日圓	SLG
	今晚也是千兩箱！！2000	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	麻雀幼稚園 蛋組R	AFFECT	1500日圓	TAB
2000年1月20日	MARU安 SERIES 1海腹川背・旬～SECOND EDITION～	XING ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	5800日圓	STG
	BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	MARU安 SERIES 2皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	SPT
2000年1月27日	■電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓(預定)	SLG
	■CHAOS BREAK～Episode from CHAOS HEAT～	TAITO	5800日圓	ACT
	■NEUES	escot	價格未定	AVG
	THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	幻想女神	翔泳社	6800日圓	AVG
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ
	TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	小貓也在一起～哪裏也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
	Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	SLG
	CHASE THE EXPRESS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★SNK BEST COLLECTION REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	2800日圓	FIG
	★必殺PACHINCO STATION now3	SUNSOFT	2980日圓	SLG
2000年1月上旬	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
2000年1月下旬	■NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
2000年1月	■Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	5800日圓	STG
	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	VAP BEST THANKS 1800 MAGICAL頭腦POWER!!PARTY SELECTION	VAP	1800日圓	ETC

2000年2月以後

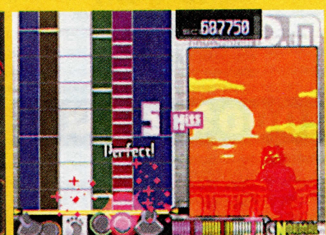
2000年2月3日	SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
	ADDIE的禮物	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	PUZ
	HEIWA Parlor! PRO PACHINKO WESTERN SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
	Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
	★OPTION TUNING CAR BATTLE(廉價版)	JALECO	2800日圓	RAC
	★消除方塊2	TAM SOFT	2000日圓	PUZ
	★Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
2000年2月17日	■NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	■AGITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	■VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	不詳
	■VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	GI JOCKEY 2000	KOEI	5800日圓	ACT
	UKIUKI釣魚天國～追尋魚神傳説～	TEICHIKU	5800日圓	SPT
	★大叔時間～小姐來釣魚吧～	VISIT	2800日圓	SPT
	★大叔時間～小姐來比試麻雀吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	★大叔時間～小姐來比試花札吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	★森田和郎之麻雀	悠紀ENTERPRISES	3800日圓	TAB
2000年2月24日	■建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
	★Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.26 THE TENNIS	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★Simple 1500 SERIES Vol.27 THE SNOWBOARD	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	★GALE GUNNER	ASCII	5800日圓	不詳
	★成為K-1王者！	XING	5800日圓	ACT
	★本格派DE 1300日圓ACTION PUZZLE PRISM LAND	HECT	1300日圓	PUZ
	★本格派DE 1300日圓TWO SMASH TENNIS	HECT	1300日圓	SPT
	★PACHISLOT帝王5	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
2000年2月上旬	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
2000年2月中旬	■OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓(預定)	RAC
2000年2月下旬	■GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	
2000年2月	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	■JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG
	■波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	RPG
	格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
	COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	★007 Tomorrow Never Dies	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	★NBA LIVE 2000	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	★VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	★戰略師團～虎！虎！虎！陸戰篇～	DAZ	5800日圓	SLG
	★HOUR GRANDIATION～麻雀、花札～	KID	4800日圓	TAB
2000年3月4日	★PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	★PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
2000年3月9日	■DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
2000年3月16日	PÅNDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年3月23日	★用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓	不詳
	★THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
2000年3月	■VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	SRPG
	■聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	■想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	■決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	■WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	AVG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
	infinity	KID	價格未定	AVG
	★想凝望你WITH TOY BOX(暫稱)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	★THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	★BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	★BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	價格未定	SPT
	★P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	不詳
2000年4月	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J・WING	2800日圓(暫定)	AVG
2000年5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
2000年6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG

2000年發售

2000年春	■閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	■KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳

日期	遊戲名稱	公司	價格	類型
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	價格未定	SLG
	★戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年夏	■HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	★FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	■CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	■CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	■Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	■BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	★KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG





初期暫名為「神RPG」的NAMCO最新作，現在終於有了正式的名字！這作品的故事背景相當特別，因為它的世界中人和神是共同存在的！玩者可以用人類或神的觀點去了解故事的內容，而生活在兩個對極世界的主角亦會在遊戲中相遇。由於人和神在價值觀上有所不同，兩人之間有衝突是難以避免的。誰是誰非，就由玩者自己去體會。

相信《DRUMMANIA》是眾多KONAMI音樂遊戲中最受歡迎的，無他，因為它是最像真的一隻，加上打鼓本身可供玩者自由發揮的地方極多，玩起上來就更興奮了。這隻PS2的《DRUMMANIA》的最大特色，是只需外加一個結他手掣就能立即做到和《GUITAR FREAKS 2nd MIX》LINK機的效果，等於買一送一！

遊戲名稱	公司	價格	類型
★EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
★機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

遊戲名稱	公司	價格	類型
■PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	價格未定	ACT
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
在遙遠的時空之中	KOEI	價格未定	AVG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

2000年3月

PlayStation 2

日期	遊戲名稱	公司	價格	類型
3月4日	■DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	■實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
3月	■GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	■齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB

2000年發售

日期	遊戲名稱	公司	價格	類型
2000年7月	MAGICAL SPORT 甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT
春	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI將棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	★Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

遊戲名稱	公司	價格	類型
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
真 · 三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG

12月

Dreamcast

日期	遊戲名稱	公司	價格	類型
16日	PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	5800日圓	ACT
	烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章	ASCII	6800日圓	ARPG



在香港，《烙印戰士》的FANS可能會比較少，但在日本它可稱得上是最受歡迎的青年漫畫之一。這隻DC版遊戲不只在故事上和原著有所關聯，而且主角格斯的一舉一動都和原著極之相近，那種將敵人一刀兩斷的快感，實在是難以用筆墨去形容。用它來宣洩平日工作的悶氣也是個不錯的選擇。



未出先轟動的DC音樂GAME新作。SEGA可能是想爭取一般玩家的注意，於是在東京著名的潮流熱點涉谷舉辦了一連串的宣傳活動：巨型海報、大廈銀幕，甚至是「真人SHOW」，搞到連電視台也要去採訪，認真厲害。遊戲內容方面，由於地球受到喜歡跳舞的「MORO星人」入侵，玩者要「以牙還牙」，用精彩的舞步來令牠們臣服！

	央華封神~央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	STREET FIGHTER III W IMPACT	CAPCOM	6800日圓	FIG
	SPACE CHANNEL 5	SEGA	5800日圓	ETC
	信長之野望 烈風傳	KOEI	9800日圓	SLG
	CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～	VIVARIUM	2800日圓	ETC
	CHRISTMAS SEAMAN～傳達心意的另一方法～(受信DISC)	VIVARIUM	980日圓	ETC
22日	BIO HAZARD 2 VALUE PLUS	CAPCOM	4800日圓	AVG
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 PERPETUAL BLUE	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
23日	■戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	4800日圓	ETC
	學級王山崎～山崎王國大紛爭？～	SEGA	4800日圓	ETC
	GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT	SEGA	5800日圓	ACT
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	6800日圓	RPG
	東京巴士指南	FORTY FIVE	5800日圓	SLG
	來玩職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
29日	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	FREE
12月	READY 2 RUMBLE BOXING	SEGA	5800日圓	SPT
今冬	土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	WINKYSOFT	價格未定	SRPG
	SUPER RUNABOUT(暫名)	CLIMAX	價格未定	RAC
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG

2000年

1月6日	突擊！去吧去吧！TOY RANGER	SEGA	4800日圓	STG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	5800日圓	PUZ
1月13日	超鋼戰紀KIKAIOH	CAPCOM	5800日圓	FIG
	READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～	SEGA	5800日圓	SPT
1月20日	■RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	■上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	AERO DANCING轟隊長的秘密DISC	CRI	2980日圓	SLG
	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	5800日圓	SLG
	NFL2K	SEGA	5800日圓	SPT
1月27日	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	UNDERCOVER AD2025 KEI	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
1月	七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	★ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
2月3日	BIOHAZARD CODE：VERONICA	CAPCOM	6800日圓	AVG
2月10日	POP'N MUSIC 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
2月17日	■Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
	■Sega GT Homologation Special	SEGA	5800日圓	RAC
2月24日	■大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	■Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	■AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	■RING	角川書店	6800日圓	AVG
	■通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ
2月	■CARRIER	JALECO	6800日圓(暫定)	AVG
	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	SUPER MAGNETIC NYUNYU	元氣	5800日圓	不詳
3月16日	★PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ
3月30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	■職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	■RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	■WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物語	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	THE KING OF FIGHTERS 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
4月中旬	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
4月	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
6月	★Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
春	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY END OF THE CENTURY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥(NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	BALDER'S GATE	SEGA	價格未定	RPG
	JET SET RADIO	SEGA	價格未定	ETC
	INNOCENT TEARS	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	BRAVE KNIGHT	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	LITTLEDREAM	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOARD MASTERS～	價格未定	ETC	
	夢幻之星 ONLINE	價格未定	RPG	

發售日未定

■ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
METAL MAX(暫名)	ASCII	價格未定	RPG
ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
WARRZ(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
SUPER 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
ANIMASTER	AKI	價格未定	SLG
人生GAME(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG
★GUNBRID 2	CAPCOM	價格未定	SHT
★實況POWERFUL職業棒球2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT

發售檢討中

NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

12月

17日	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
	武士FIGHTER	BOTTOM UP	6980日圓	FIG
24日	■CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC
	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	6800日圓(暫定)	RPG
25日	■惡魔城默示錄外傳～Legend of Cornaru～	KONAMI	7800日圓	ACT
	■大盜伍佑衛門 妖怪雙六	KONAMI	7800日圓	ACT

2000年

1月28日	BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT
2月上旬	■TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC
2月	■TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
3月	薩爾達傳説外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	★GUN TRICT(暫稱)	EPOCH社	6800日圓	不詳
4月7日	■忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
2000年	■EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	■SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	■PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

發售日未定

64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
ON & OFF RACING	IMAGINER	價格未定	RAC
LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
CU-ON-PA	T&E SOFT	價格未定	PUZ
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG
★實況POWERFUL職業棒球2000	KONAMI	價格未定	SPT

NINTENDO 64 DD

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略ULTIMATE WAR	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
薩爾達傳説64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
	餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

12月

16日	去吧！花札道場	DAINA	4800日圓	PUZ
22日	頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(DREAMCAST對應)	SNK	4300日圓	FIG
	PARTY MAIL	SNK	3200日圓	ETC
29日	■NEO・21(對應無線)	SNK	3800日圓	TAB
	■FASELE！	SNK	3800日圓	SRPG
	■水木茂之妖怪寫真館	SNK	3800日圓	AVG
今冬	■COOL BROADERS POCKET(對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

2000年

1月	■SNK GALS FIGHTERS	3800日圓	FIG	
	■目標!漢字王	SNK	3980日圓	ETC
	■POCKET REVERSI	SUCCESS	2980日圓	TAB
	機甲世紀UNITRON	SNK	3800日圓	SRPG
2月	■仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	價格未定	ACT
	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
3月	■PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	價格未定	SLG
	傳說之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	METAL SLUG 2ND MISSON	SNK	價格未定	ACT
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

發售日未定

	■幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	價格未定	FIG
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO・BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應DREAMCAST)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒THE RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	★繪畫PUZZLE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ
	★COTTON(暫稱)	SUCCESS	價格未定	SHT

SUPER FAMICOM

2000年1月	★FIRE EMBLEM 776	任天堂	5200日圓	SRPG

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

99年	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	ELF	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

16日	大盜伍佑衛門~妖怪道中鍋奉行	KONAMI	4500日圓	RPG
17日	SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	SLG
	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	4200日圓	RAC
	BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	3980日圓	ACT
	BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	3980日圓	ACT
22日	POCKET COLOR TRUMP	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
	好孩子玩遊戲之道	KONAMI	4500日圓	AVG
	■POCKET COLOR BILLIARD	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
	■POCKET COLOR麻雀	BOTTOM UP	3980日圓	TAB
23日	倉庫番傳說～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
	荷里活PINBALL	STARFISH	3980日圓	TAB
24日	SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「步」	CULTURE BRAIN	3900日圓	TAB
	爆走戰記METAL WALKER GB～鋼鐵之友情～	CAPCOM	4300日圓	RPG
	MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	ROBOT PONKOTS月VERSION	HUDSON	3980日圓	RPG
	★Dancing Furby	TOMY	3980日圓	不詳

今冬

	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	SUPER SHOT	CULTURE BRAIN	3900日圓	SPT

2000年

2000年1月1日	DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
2000年1月8日	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	IMAGINER	4500日圓	RPG
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	IMAGINER	7980日圓	RPG
2000年1月15日	■JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	3980日圓	RPG
2000年1月21日	■好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠	M・T・O	3980日圓	SLG
2000年1月27日	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
2000年1月28日	★DONKEY KONG DINKY&DICKY(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT
2000年1月	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
2000年2月4日	B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	MEDIA FACTORY	3980日圓	不詳
2000年2月10日	F1 WORLD GRAND PRIX FOR GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
2000年2月25日	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
	★METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	★METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
2000年2月	■SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	■META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
2000年3月3日	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
2000年3月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	★多拉A夢MEMORIES(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ETC
	★POCKET職業棒球(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	SPT
	★MARCROSS 7(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	不詳
	★RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
2000年春	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	價格未定	TAB
2000年	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT

發售日未定

	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳說GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	METAL GEAR GHOST BABEL(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	CYBORG GUKURO	KONAMI	價格未定	不詳
	★POWAPURO君POCKET 2	KONAMI	價格未定	SLG

Wonder Swan

12月

16日	DIGIMON ADVENTURE～ANOID TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG
	卒業FOR WONDER SWAN	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓(暫定)	TAB
22日	D's GARAGE 21公募遊戲 用種子引鳥	BANDAI	2980日圓	PUZ
	鐵人28號	MEGA HOUSE	4200日圓	不詳
29日	■SD GUNDAM扭蛋戰記EPISODE 1	BANDAI	3600日圓	SLG

2000年

1月6日	■在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
	■爆走貨車傳說 for Wonder Swan	HUMAN	3980日圓	RAC
	■柯仔的畫Logic	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
1月13日	五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
1月下旬	DIGIMON ADVENTURE～KASOD TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG
2月3日	■FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan	BEC	3800日圓	SPT
	螺旋～電視怪奇篇～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
2月10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
2月17日	對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
2月24日	誕生FOR WONDER SWAN	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
	來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓(預定)	TAB
	326 FOR WONDER SWAN	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～(暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
2月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
3月9日	■MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
3月16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
3月23日	★來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
3月30日	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
下旬	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	★超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500	
3月	FIRE PRO WRESTRING	HUMAN	3980日圓	SPT
	LANGRISSER MILLENIUM WS～THE LAST CENTURY～	BANDAI	3980日圓	SRPG
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	TETRIS FOR WONDERSWAN(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
日圓	SLG			
5月	■黑瞳之諾亞for WonderSwan(暫稱)	GUST	3800日圓	RPG

2000年發售

春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
夏	★超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	★超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	★聖劍傳說2	SQUARE	價格未定	ARPG
	★陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	★FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	★ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	★DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J・WING	4200日圓	不詳

傳聞一堆……

據説《電腦戰機VIRTUAL-ON ORATOORIO TANGRAM》很好玩。於是由今集開始，我們便會為大家作詳細介紹，看看是否真的聞名不如見面……

據説《CHU CHU ROCKET》很難玩。於是今集高手便教大家克服MANIA MODE那廿幾版，看看是你蠢還是佢真係難……

據説《TOMB RAIDER LAST REVEALATION》很易玩。於是今集高手便不教大家過版，只教大家找齊SECRET POINT，看看是否一件易事……

據説出了兩款會震的DC配件。於是我們便派出特派員為大家詳細驗貨，看看是否真的物有所值……

互動遊戲誌由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作
逢隔周五於互動電視上影
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com




10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
青檸
吹波膠
橙
芒果
千禧新口味
雜果冰
出發接觸 Cosmic 千禧年珍藏系列
贏取美國太空中心之旅
準備，Go！好味夠Fun嘅千禧至Yeah新口味 — 雜果冰嚟咗嘞！即刻出發同佢接觸喇！仲有其他啱晒Feel嘅Cosmic千禧年珍藏系列，同樣出色，儲齊一Set就最激。Cosmic仲帶你漫遊美國太空中心，Feel下喺太空行個Round嘅感覺。只要集齊3個300毫升樽蓋，就有機會贏取雙人美國佛羅里達州太空中心之旅（3名）*，加埋安慰獎1,000名，各得Cosmic Tee一件，今次肯定有晒Feel喇！
Cosmic
2000太空行一轉
*參加辦法：集齊3個300毫升樽蓋，連同姓名、地址、身分證號碼及電話號碼於2000年2月28日前寄往大埔工業邨大利街6號5樓「時鮮菓汁國際」，封面註明「參加Cosmic2000太空行一轉」•抽獎日期：2000年2月29日，得獎者將獲專函通知•得獎者須自行申請美國簽證，18歲以下者須由成人陪同出發•「時鮮菓汁國際」保留對抽獎結果之最終決定權•「時鮮菓汁國際」及其廣告代理之員工均不得參加抽獎，以示公允•查詢電話：2660 4176